A revista eletrônica do entusiasta de videogames e microcomputadores clássicos

Chiller, Spectron, Fighter Pilot e outros!

Bonaccorsi
O Menino do Atari

Documentário 1983
Em que pé está

MSX
Zemmix Neo

Apple
Exposição em Blumenau

C.P.U.

JOYSTICK

PERSONALIDADES

VITRINE

Edição 16 - Dezembro/2015

EXPEDIENTE

Editores
Eduardo Antônio Raga Luccas
Marcus Vinicius Garrett Chiado

Redatores desta Edição
Eduardo Antônio Raga Luccas
Eduardo Loos
Luis Marques
Marcus Vinicius Garrett Chiado
Ricardo Jurczyk Pinheiro
Robson França
Rudolf Gutlich

Revisão
Eduardo Antônio Raga Luccas
Marcus Vinicius Garrett Chiado

Projeto gráfico e diagramação
LuccasCorp. Computer Division

Logotipo
Rick Zavala

Capa desta edição
Saulo Santiago

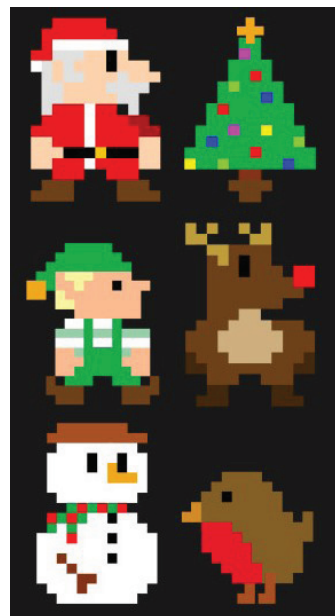
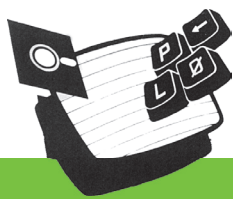
Agradecimentos
Clive Townsend
Eric F. Parton
Luiz Bonaccorsi

Escreva para a Jogos 80:
revistajogos80@gmail.com

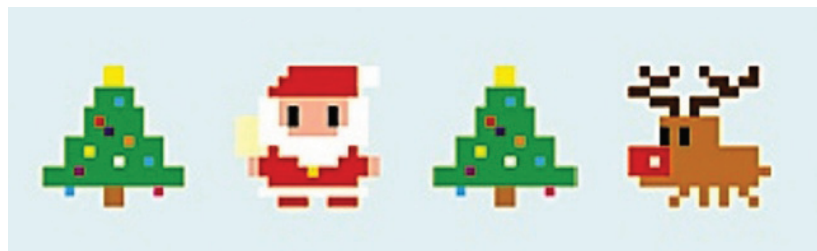
www.jogos80.com.br

EDITORIAL

Queridos amigos e leitores, tudo bem? Quando menos se espera, eis que chegamos a mais um Natal... E também chega agora para vocês esta nova edição da Jogos 80, a de número 16 – com orgulho entramos no ano 11 desta publicação! Quem iria imaginar que ficaríamos tanto tempo com vocês...?

E os aniversários não param, pois neste ano de 2015, tanto o TK90X, o primeiro clone nacional do ZX Spectrum, quanto o Hotbit, nosso primeiro MSX, completam 30 anos de idade, ou seja, foram às prateleiras das lojas em 1985. Apresentamos, portanto, artigos comemorativos, um deles escrito pelo amigo carioca Ricardo Jurczyk Pinheiro, da trupe do Retrocomputaria, a fim de celebrar este momento tão especial.

Aproveitando o recém-lançamento da nova versão de Saboteur!, batemos um papo muito bacana com o programador britânico Clive Townsend, que contou várias curiosidades e "causos" a respeito do jogo do ninja – lançado pela Durell Software – que encantou todos os usuários do TK. Nós também conversamos com o lendário Luiz Bonaccorsi, "o menino que mudou a história do Atari no Brasil", o qual, tendo inaugurado o processo de envio de videogames, acessórios e cartuchos nacionais ao exterior, fez com que nossos produtos da Reserva de Mercado ganhassem atenção mundial e fossem desejados e valorizados por colecionadores estrangeiros.

Não bastasse o exposto, há mais artigos e reviews de jogos à espera de vocês. Preparem-se para as surpresas!

Nós, da Jogos 80, desejamos a todos um FELIZ NATAL e um PRÓSPERO ANO NOVO!

Marcus Garrett & Eduardo Luccas.

TRINTA ANOS DE TK90X

Reflexões e Recordações de um Pequeno Notável!

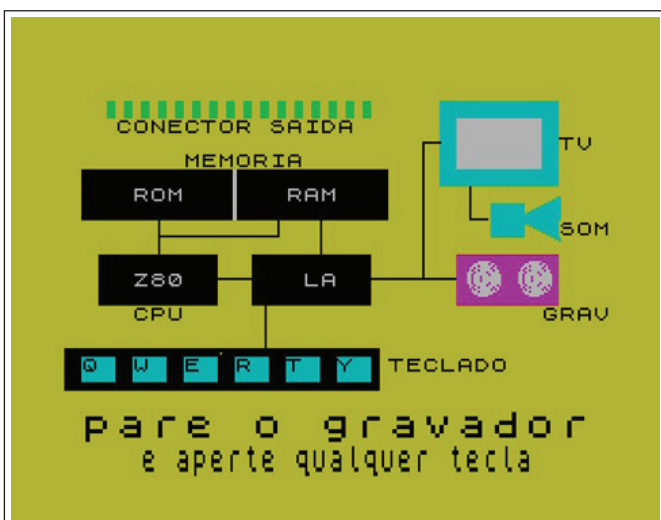
Marcus Vinicius Garrett Chiado

O mercado mundial de microinformática, especialmente nos Estados Unidos, evoluía rapidamente no início dos anos oitenta. No Reino Unido, onde algumas empresas disputavam a preferência dos súditos da Rainha, o clima não era diferente. Passado o boom inaugural do monocromático ZX81, o projeto do visionário britânico Clive Sinclair que o sucedeu, uma novidade da Sinclair Research, tinha nas cores – o "Espectro" – o motivo de seu batismo e o orgulho de seus criadores. Baseado naquele microcomputador de 1982, a brasileira Microdigital, firma paulista dos irmãos George e Tomas Kovari, idealizou seu novo lançamento. "Só havia uma razão pela qual a empresa lançou o TK90X e esta era muito forte: cores. As cores motivaram, antes de mais nada, a evolução da linha em uma época em que elas faziam toda a diferença". A declaração do antigo engenheiro da companhia, Claudio Cassens, parece mesmo sagrar a História. Há exatos trinta anos, em junho de 1985, o nosso primeiro clone nacional do ZX Spectrum, um micrinho que exibia cores na televisão e era mais acessível financeiramente que os produtos ditos profissionais, ia às prateleiras das lojas.

Naquele período os computadores da linha Apple II, tais como o Exato da CCE e o AP II da Unitron, reinavam quase soberanos no Brasil. Além de aplicações sérias, como planilhas e editores de texto, o padrão da "Maçã" também apresentava jogos muito bons. Karateka, da Brøderbund Software, fazia jus à fama. O problema? O preço... O preço era um tanto inacessível para os usuários domésticos, para os pais de família em um tempo de inflação galopante. Havia opções de clones de outras máquinas, algumas mais "simples" como o já citado ZX81, caso do TK83, do TK85 e do CP200, e o TRS80, caso do CP300, cujos proprietários ansiavam por recursos extras – principalmente as cores! Este nicho, o do usuário que queria mais, mas que não tinha posses para adquirir um Apple II ou mesmo um PC do padrão IBM, que o lançamento da Microdigital procurou atingir ao trazer um equipamento dotado de bons recursos, todavia, em conta se comparado aos modelos semiprofissionais e profissionais. Veiculado no caderno Folha Informática do jornal Folha de São Paulo (em 03/07/1985) como um produto que iria "conquistar o mercado nacional", o TK90X rapidamente satisfez os anseios de seus novos proprietários.

Ele era pequeno, compacto e "pragmático", semelhante ao ZX Spectrum inglês de 48 Kb, mas não exatamente idêntico. O TK apresentava algumas melhorias em relação ao original como uma interface de joystick embutida (no padrão Interface II), a possibilidade de inserção de caracteres em Português na tela e uma fita cassete de demonstração com o programa Arco-Íris (baseado no britânico Horizons, mas em Português, isto é, localizado). O micro podia ser conectado a qualquer televisor

comum via RF (no canal 3) e tinha, como principal fonte de carga de programas, o gravador cassete; os chamados datacorders. Diskettes, vale lembrar, eram caros e acabavam relegados quase que somente ao uso profissional. O TK90X logrou sucesso imediato entre as crianças, os adolescentes e os jovens adultos. Acostumados à "simplicidade" dos cartuchos de videogames como o Odyssey, o Atari e o Intellivision, agora eles dispunham de joguinhos "muito" coloridos, melhor elaborados – alguns até com enredo – e com maior definição gráfica. Em tardes dedicadas à carga de programas que nem sempre funcionavam na primeira tentativa, já que havia uma gama de variáveis inerentes àquele

Tela do TK90X ao ser ligado.

Tela de demonstração do programa "Arco-íris", o qual acompanhava o TK90X.

processo como ajustes de volume, de tonalidade e regulagens do azimute dos gravadores, a atmosfera dos lares era invadida por um ruído "ensurdecedor" que os pais achavam irritante, mas que soavam como música a quem desejasse brincar com títulos fantásticos como Barbarian, Saboteur, Renegade, Cybernoid, Elite, Knight Lore, Sabrewulf, Exolon, Commando, Dan Dare, Fairlight e tantos outros.

Bastava teclar J, que preenchia o prompt com o comando LOAD, depois pressionar duas vezes a tecla de aspas (") e então a tecla ENTER – na sequência, pressionava-se o botão PLAY do gravador e a única coisa a se fazer era esperar pelo típico tom sonoro e pelas subsequentes barras coloridas horizontais que denotavam, assim se esperava, o andamento de uma carga bem sucedida... Os jogos, aliás, acabavam descobertos pelos brasileiros graças às revistas inglesas importadas "Crash" e "Your Sinclair" que podiam ser adquiridas em poucas bancas e em lojas especializadas. A Litec, na região da Santa Efigênia em São Paulo, era uma delas, mas havia outras. Os programas chegavam "clandestinamente" da Inglaterra por meio de fitas cassetes enviadas via correios e eram prontamente disse-

Tela do famosíssimo "ISO-COPY", copiador de programas em cassete

O microcomputador ZX Spectrum é um produto marcante da informática mundial que agora ganhou um compatível no Brasil. Conheça melhor este equipamento e entenda as razões de seu sucesso.

ZX Spectrum: o micro dos micros

Renato Degiovani

Em 1980, Clive Sinclair, um criativo cidadão inglês, lançava na Inglaterra o computador que iria revolucionar de forma irreversível a história da microinformática no mundo todo. Tratava-se do ZX-80, um micro compacto e muito poderoso para a sua época.

O ZX-81 apareceu um ano depois trazendo inovações e principalmente uma maior eficiência funcional. De fato, o ZX-81 era bastante diferente do ZX-80 pois incorporava uma série de gráficos e comandos não presentes no seu antecessor. Este foi talvez o micro que mais sucesso fez no mundo todo, chegando mesmo a proporcionar ao seu criador o título de "SIR".

A importância desse equipamento é tão grande que até o começo de 1985 ele era, no Brasil, o equipamento que dominava integralmente o mercado dos micros pequenos. Chegamos mesmo a ter cinco fabricantes de compatíveis.

Mas o ZX-81 não era ainda o micro definitivo, pelo qual ansiavam as jovens mentes dos anos 80. Havia uma sede muito grande quanto a se ter efetivamente recursos gráficos de alta resolução e cor para se criar belos jogos. Na verdade, o ZX-81 não era, e nunca foi, um bom equipamento para se criar esse tipo de software.

Sensível a isso, a equipe de Sir Clive criou, em abril de 1982, o ZX Spectrum com a mesma filosofia anterior, ou seja, um equipamento com alta resolução gráfica, cores, fácil de ser manuseado e de baixo preço. Talvez o desempenho da máquina não fosse o ideal, mas sem dúvida o mercado recebeu essa nova criação de braços abertos, e em meados de 1983 a produção de software para o ZX-80 e ZX-81 já tinha se encerrado de forma definitiva.

Mas quem é realmente esse micro tão falado e tão pouco conhecido no Brasil? É isso que veremos nessa matéria.

O HARDWARE REVOLUCIONÁRIO

Não se pode dizer efetivamente que o Spectrum seja um micro desconhecido no Brasil. Já no decorrer de 1982 chegavam até nós as primeiras informações sobre ele, e tão logo começou a sua comercialização na Inglaterra os micros temporões entraram por vias discretas no mercado nacional. Consideramos temporões esses computadores porque somente agora, três anos e quatro meses após seu aparecimento, a indústria nacional produziu um compatível.

Isso se deve mais à dificuldade de se criar uma estrutura para simular o integrado ULA, que é a alma do computador, do que a uma aparente falta de interesse em fabricar tal micro. A ULA (Unidade Lógica Aritmética) do Spectrum é um integrado do tipo VLSI (Very Large Scale Integration), ou integração em altíssima escala, que foi desenvolvido pela própria Sinclair Research e fabricado pela empresa inglesa Ferranti.

As informações técnicas sobre ela ainda são muito escassas mesmo no exterior, pois o chip é de propriedade exclusiva da Sinclair Research.

Este integrado é o responsável pelo controle do cassete, pela geração e refresh do vídeo e pelo scan do teclado. A sua participação no funcionamento da máquina é tão complexa que a simulação de seu funcionamento com componentes eletrônicos comuns é praticamente impossível.

Vejamos, de forma simplificada, como a ULA controla o computador. Ela compõe o circuito que gera os pontos da imagem, bem como o sinal de sincronismo para a imagem em preto e branco. Além disso, estão presentes na sua única linha de saída os sinais de diferença de cor azul-amarelo e vermelho-amarelo, além do sinal de luminância.

O acesso à área do arquivo de imagens na memória RAM, para a produção da tela de vídeo, também é comandado por ela e o seu desempenho é bastante interessante. Como a memória de vídeo é acessada pela ULA e pela UCP, o circuito interno de controle não permite que ambos o façam no mesmo momento, ou seja, quando a ULA precisa ler no arquivo e a UCP tem que escrever nele, o circuito gerador de clock dá prioridade à ULA, retirando o sinal da UCP. Poderíamos dizer que nesse momento o Z-80 "trabalha no vazio" até que a ULA termine de gerar uma tela.

A ULA comanda também o circuito gerador de nível sonoro para as operações de leitura e gravação em cassete.

A UCP (Unidade Central de Processamento) é o já antológico Z-80A com um clock de 3,5 MHz, que proporciona um desempenho muito bom a nível de programação interna do sistema.

A FUNCIONALIDADE DO SISTEMA

Trabalhar em um equipamento Spectrum é sem dúvida nenhuma uma tarefa das mais interessantes. De fato, o interpretador BASIC foi projetado para facilitar a tarefa de elaboração de programas, quer pela simplicidade das estruturas das instruções, quer pela validação sintática durante a construção das linhas. Vejamos isso mais de perto.

O sistema operacional do ZX Spectrum é um aperfeiçoamento do sistema que permitiu ao ZX-81 alcançar sucesso mundial, ou seja, o Spectrum é na verdade um ZX-81 bastante melhorado. Isto ▶

6

MICRO SISTEMAS, setembro/85

Artigo publicado na famosa revista "Micro Sistemas", uma publicação da época, sobre o lançamento do TK90X

A CRASH Smash

T·H·E W·A·Y O·F T·

THE WAY OF THE EXPLODING FIST

Producer: **Melbourne House**
Memory required: **48k**
Retail price: **£8.95**
Language: **machine code**
Authors: **Greg Barnett, Greg Holland, Stephan Taylor, Damian Watharow and William Teng.**

Melbourne House used to be well regarded just for their adventure games but the release of *Starion* changed that. Now we have come to expect good arcade games as well. Those good old 'Cobbers' from down under have caused quite a stir with their Karate simulation.

In *The Way of the Exploding Fist* you control a single character competing in a Karate match against either the computer or against anybody or anything else that can use a keyboard or joystick. Since Karate offers such a wide variety of moves the control system is necessarily complicated. The one player mode allows either the keyboard or the joystick to be used, but in the two player mode at least one player must use the keyboard.

The keys are definable but they are best set up as a square, three keys by three keys — that way, each key represents one of the eight directions obtainable on a joystick. A ninth key provides the joystick fire option, so shifting the eight keys allows a further eight functions, giving the sixteen options needed. With the keyboard set up in a similar way to the joystick it is best to regard each of the eight functions as directions on a compass, eg pushing the joystick diagonally right is the same as using the key on the top right hand of your key square in which case both the key and joystick direction can be referred to as north west or NW.

Whether you use the keyboard or a joystick, as you can imagine learning the controls will take a little time, but they have been laid out in a helpful way. For example all of the kicks are produced when the fire is held down: N gives a flying kick; NE a high kick; E a mid kick; EW short jab kick and S forward sweep which is a more of a flailing action performed with one leg from the crouch position. The backward kicks also rely on the fire button being pressed, but this time in conjunction with the north east and north west controls. Without fire, pushing N makes your character jump, thus avoiding sweeps or low jab kicks. NE produces a high punch, E moves the character forward, EW gives a punch to the belly, S is a crouch and low punch, SW a back somersault, W backwards walk and defensive block and NW makes your man perform an elegant forward somersault.

Learning how to produce the various moves is only part of the story: appreciating when each of the available moves is best used is just as vital. The literature enclosed with the game goes some way to pointing out the pros and cons of each of the moves but a great deal can only be learnt by experience. It's best to start by mastering some of the easier moves which will be quite effective against the low order opponents. For example the short jab kick is quick and effective at close range, as only the higher level Dans will be able to defend against it with ease. One of the better moves is the forward sweep, which can be both offensive and defensive — if the enemy is within range it is very difficult to avoid. The misnamed roundhouse kick allows you to turn about and deliver a vicious mid level kick, but it takes some time to perform so you could be exposed to attack before your blow is delivered.

The somersaults are useful for escaping from the reach of your opponent but, when using the backwards somersault, make sure you know how to turn around otherwise you are going to have your back to your enemy while you are fiddling with the controls. The other defensive moves also require some appreciation. There are two types of defensive blocks: a high and a low block. It would be as well to remember that while you may be able to fend off one aggressive move with one type of block your opponent could change to a move which circumnavigates the block you are holding. Clearly the solution is to changes blocks, but that requires absolute knowledge of the controls and the effect of various moves so that you can pre-empt your opponent's attacks. Because there is no block against low sweeps it's worth mastering those two moves at an early stage.

Your sole aim when battling against the computer is to reach the exaulted rank of 10th Dan. In all, there are eleven levels. Your first fight will be against the Novice — a much battered individual — and you should be able to deal with him with just a little mastery of the basic moves. If you impress the judge (he's the little bald headed bloke with the Mexican moustache) you will be awarded half a point in the form of a yin or yang symbol. A full point (a yin-yang) is only awarded for moves which the judge considers to have been executed very well,

12 CRASH October 1985

A revista inglesa "Crash" foi, por incrível que pareça, bem popular no Brasil e apresentava muitos "reviews" de jogos!

minados como fogo em mato seco. Todos queriam ter acesso às novidades da Elite, da Imagine, da Ocean e de outras softhouses do Reino Unido! As fitas eram igualmente enviadas via correios de brasileiros para brasileiros, fruto de trocas entre usuários que, na maioria das vezes gratuitamente, anunciavam a sua intenção ("troco jogos de Spectrum" ou "faço trocas de jogos de TK") em jornais como o paulista Primeiramão e o carioca Balcão. Nos colégios, no recreio, as crianças passavam os cassetes de mão em mão, e no dia seguinte, após devidamente duplicados com o uso de softwares copiadores como o ISO-COPY ou, para os mais abastados, com a utilização de rádio-gravadores de duplo deck, eles eram destrocados – e a coleção de jogos de cada um acabava, quase como em um passe de mágica, aumentada, acrescida. Quem não era tão chegado a jogar, algo difícil de se ver, podia aprender a linguagem BASIC em algum curso ou simplesmente digitar programas prontos que vinham na forma de lista-

Quanto custava?

No mês de lançamento (06/1985), o TK90X custava:

Versão de 16 Kb: **Cr$ 1.499.850,00** *– equivalentes a* **R$ 3.000,00**.
Versão de 48 Kb: **Cr$ 1.749.850,00** *– equivalentes a* **R$ 3.500,00**.

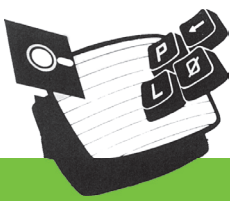
OBS: *Valores corrigidos, via Calculadora do Cidadão, de acordo com o IPC-A (IBGE).*

>

Telas de carregamento, uma das características marcantes dos jogos do TK90X

gens em revistas de Informática da época, exemplo do que se publicava na Micro & Vídeo e na Micro Sistemas.

Softhouses nacionais, tais como a Disprosoft e a Plan-Soft, começaram a reproduzir e a distribuir os jogos do TK90X – traduzindo-os quando possível e alterando as marcas comerciais na tela pelas próprias (vide a Jogos 80 de número 8) – para grandes magazines como o Mappin, a Mesbla e a Bruno Blois. Os cassetes vinham acondicionados em embalagens ilustradas e com manuais em Português. Além das lojas, pequenas e médias empresas que geralmente funcionavam em salas de edifícios comerciais, como a Paulisoft em São

À direita, propaganda das fitas com jogos para TK90X da Disprosoft; ao lado, estojo com capa das fitas da Disprosoft: produtos de qualidade, com capas coloridas, manuais, garantia etc.

Paulo e a Ciência Moderna no Rio, vendiam as novidades da semana, muitas das quais copiadas na mesma hora, "à pronta entrega", enquanto os clientes ali aguardavam acotovelando-se em frente aos balcões de atendimento. Clubes como o CNTK (Clube Nacional dos Usuários do TK) e o tardio SCUS (Super Clube Usuários do Spectrum), e encontros presenciais regulares como os do SESC Maria Antonia, em São Paulo, também debutaram graças à popularização do micro em vários estados do Brasil.

"O TK90X foi o produto mais vendido da Microdigital, o mais popular, eu diria que ele e o TK95 venderam quatro vezes mais, por exemplo, que o TK2000 ou o TK3000", revela novamente Claudio Cassens. Ele parecia ser "O Micro dos Micros", assim ›

Dados Técnicos do TK90X *(fonte: Cantinho do TK90X)*

Linha: *Sinclair*
Compatibilidade: *ZX Spectrum*
Linguagem residente: *BASIC Sinclair*
Processador: *Z80A, de 8 bits*
Clock: *3,58MHz*
Memória RAM: *16 ou 48Kbytes*
Memória ROM: *16 KBytes*
Tela em modo de texto: *24 linhas x 32 colunas*
Tela em modo de alta resolução: *192 x 256 pixels*
Som: *1 voz / 10 oitavas (via sinal de RF)*
Cores: *8, com 2 tons cada (normal e brilho)*
Teclado: *40 teclas de borracha*
Fonte: *9 Volts DC, 600mA*
I/O: *Porta de expansão, gravador de fitas cassete a 1200 bauds.*

Abaixo, à esquerda, propagandas de periféricos para o TK90X, dentre eles a famosa "Multiface 1" e a tão desejada Interface de Drive padrão BetaDisk, produzidos por pequenas empresas, que souberam aproveitar o "vácuo" deixado pela Microdigital neste quesito; à direita, conhecidíssima propaganda impressa de lançamento do TK90X.

OS NOVOS AMIGOS DE SEU TK90X • TK95

CAS — CHEYENNE ADVANCED SYSTEMS

INTERFACE PARA DRIVE
PREÇO PROMOCIONAL 23 OTN
Interface para conectar disk drive em seu TK 90X/95 • Contém uma ROM inglesa, que transforma seu TK em um legítimo spectrum • Uso com drives de DUPLA densidade (PC/MSX) • Garantia integral de 03 meses.
ANÁLISE FEITA EM MICRO SISTEMAS 75

INTERFACE PARA IMPRESSORA
PREÇO PROMOCIONAL 13 OTN
Padrão Kempston ''E'', não necessita de software, pois contém programa gravado em memória permanente, acompanha cabo.

CHAVEAMENTO TK/ZX
PREÇO PROMOCIONAL 06 OTN
Torne seu TK 90X em um legítimo ZX spectrum, podendo rodar todos os programas.

MULTIFACE ONE
PREÇO PROMOCIONAL 14 OTN
Excelente para programadores ou não • Copia, Altera, qualquer programa • Saída de CRASH • Possui programa utilitário que permite que se observe a memória em qualquer endereço e instante • Possui uma RAM e uma ROM de 8Kbytes onde pode ser colocados programas utilitários • Garantia integral de 03 meses.
ANÁLISE FEITA EM MICRO SISTEMAS Nº 73

PARA ADQUIRIR NOSSOS PRODUTOS, ENTRE EM CONTACTO COM UM DE NOSSOS REVENDEDORES, CITADOS ABAIXO.

REVENDEDORES EXCLUSIVOS PARA TODO O BRASIL

TACO SOFTWARE LTDA.
CAIXA POSTAL 785
SANTOS - SP - CEP 11.001
TEL. (0132) 37-2057

SOFTHARD INFORMÁTICA LTDA.
Av. Álvaro Machado Pedrosa, 613
SÃO PAULO - SP - CEP 02245
TEL. (011) 201-4043

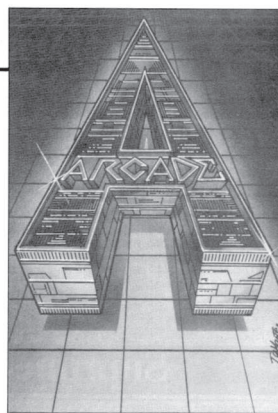
REDE SOFT
CAIXA POSTAL 115
POÁ - SP - CEP 08550
TEL. (011) 463-1690

NÓS VAMOS INVADIR SUA CASA. PREPARE-SE

Aí bacana se você tá afim de um lance novo, experimente

SOFTWARE e HARDWARE

NOVIDADES INTERFACES TK-90X TK-95
– AR-I = Kempston p/1 joystick + led e Reset = 570,00
– AR-VI = Kempston p/2 joystick + led e Reset = 1.000,00
– AR-II = Light Pen = 800,00
– AR-III = Para impressora = 1.000,00
– Cabos para seu micro Tk 95, TK 90 e MSX = 140,00
– Jogos TK 90X e TK 95 = 40,00
– Jogos MSX = 40,00

Temos a maior softeca do país. Peça qualquer jogo que você veja por aí, que nós teremos prazer em atendê-lo. Solicite nosso catálogo completo, indicando seu micro ou no caso de compra direta dos produtos acima, envie cheque nominal à HEIFFEL EQUIPAMENTOS ELETRÔNICOS LTDA. – Caixa Postal 36092, com a relação de seus produtos.

Cx. Postal 36.092 – CEP: 20.711 – RJ.
Tel.: (021) 201-8553

A Microdigital lança no Brasil o micro pessoal de maior sucesso no mundo.

A partir de agora a história dos micros pessoais vai ser contada em duas partes: antes e depois do TK 90X.

O TK 90X é, simplesmente, o único micro pessoal lançado no Brasil que merece a classificação de "software machine": um caso raro de micro que pela sua facilidade de uso, grandes recursos e preço acessível recebeu a atenção dos criadores de programas e periféricos em todo o mundo.

Para você ter uma idéia, existem mais de 2 mil programas, 70 livros, 30 periféricos e inúmeras revistas de usuários disponíveis para ele internacionalmente.

E aqui o TK 90X já sai com mais de 100 programas, enquanto outros estão em fase final de desenvolvimento para lhe dar mais opções para trabalhar, aprender ou se divertir que com qualquer outro micro.

O TK 90X tem duas versões de memória (de 16 ou 48 K), imagem de alta resolução gráfica com 8 cores, carregamento rápido de programas (controlável pelo próprio monitor), som pela TV, letras maiúsculas e minúsculas e ainda uma exclusividade: acentuação em português.

Faça o seu programa: peça já uma demonstração do novo TK 90X.

Preço de lançamento*
16 K - Cr$ 1.499.850 • 48 K - Cr$ 1.749.850

MICRODIGITAL

Chegou o micro cheio de programas

batizado por Renato Degiovani na edição de Setembro de 1985 da revista Micro Sistemas, uma confirmação extra do sucesso. Sucesso que, especialmente entre os jovens, mostrava-se notório, pois era fácil achar alguém que possuísse o pequeno notável com quem trocar jogos e informações. E eles, os jogos, foram claramente o grande motivo da popularização do ZX Spectrum no Brasil, tê-los em fitas cassetes, uma mídia barata e facilmente duplicável, fazia-o imbatível. Com o tempo, apareceram periféricos e acessórios fabricados por empresas nacionais, caso da CBI (Centro Brasileiro de Informática) e da CAS (Cheyenne Advanced Systems), produtos como a Multiface One, interfaces de joystick do tipo Kempston e a desejada interface de drive no padrão Beta, por meio da qual se podia usar diskettes no TK, direcionada aos endinheirados. Estes novos lançamentos deram ainda mais fôlego à plataforma.

Gravadores, base da carga de programas; acima, propaganda do mais famoso modelo de gravador utilizado na época, o lendário National RQ-2222.

É preciso saber, por outro lado, que nem tudo eram flores. Mudanças feitas na ROM e na ULA (unidade lógica) do TK90X fizeram-no incompatível com alguns softwares ingleses, especialmente com alguns jogos. Isto foi contornado à época por técnicos de algumas assistências que instalavam um segundo chip no micro, uma EPROM que continha a ROM original do ZX Spectrum, ou seja, algo sem modificações, intocado. Esta ROM podia ser acessada por meio de uma chave seletora, sendo que o usuário optava ora pelo sistema do TK, ora pelo britânico. Uma saída criativa e funcional! Outra solução surgiu com o lançamento do TK95 em 1986, o segundo clone nacional da linha produzido pela Microdigital, que melhorou a compatibilidade do computador com uma ROM aprimorada. Um novo gabinete e um novo teclado com aparência mais profissional eram as demais novidades do sucessor.

O tempo passou... Novas máquinas surgiram... O curso natural das coisas levou muitos usuários do TK a deixá-lo em prol de outra inovação que se estabelecia no país, o padrão MSX (vide artigo nesta edição) lançado pela Sharp e pela Gradiente, duas gigantes nacionais do setor de eletrônicos cujas redes de distribuição

O TK90X e o TK95, tamanho o sucesso, foram exportados para outros países da América do Sul, especialmente o Uruguai e a Argentina, onde operavam no sistema de TV PAL-N. Informações não confirmadas sugerem que também houve exportação para o Peru e para o Equador. A ROM dos micros era diferente, havia mensagens em Espanhol na tela.

eram imensas e faziam com que os produtos chegassem a todos os recantos do Brasil. Outros preferiram partir para um uso mais profissional, empresarial, optando pelo TK3000 (clone do Apple IIe) ou pelos primeiros PCs do padrão IBM, isto é, equipamentos cujo suporte de software e hardware era mais amplo e direcionado ao uso em escritórios e empresas – indivíduos que precisavam, com intensidade, utilizar impressoras e Telex, e necessitavam dispor de maior capacidade de armazenamento e confiabilidade de dados.

Depois de tudo o que foi dito e visto, de tudo o que aconteceu, o fato é que o TK90X e o subsequente TK95, a máquina que o sucedeu, deixaram saudades, muitas saudades nos corações de seus usuários. A paixão se acendeu mais uma vez a partir dos anos noventa com o advento do colecionismo de retrocomputadores e de retrogames no mundo e no Brasil, e muitos dos antigos proprietários passaram a se reunir em fóruns e em listas de discussão por e-mail (mailing lists) com o advento da Internet. Compraram-se novamente os micros em sites de leilão ou recuperaram-se os TKs de sótãos empoeirados e de fundos de armários, tudo a fim de que não o deixassem morrer...

Nossos parabéns a este pequenino retângulo de plástico dos sonhos que se mostrou realmente notável e que, passados trinta anos, não conseguiu sair de nossas cabeças.

Parabéns, TK90X! Parabéns a todos os envolvidos com este projeto!

J80

Sites sobre o TK90X:

Luccas Eletrônica: http://www.luccas.com.br

Cantinho do TK90X:
http://cantinhotk90x.blogspot.com.br *(Blog)*
http://www.garrettimus.org/CantinhoSpeccy *(Site)*

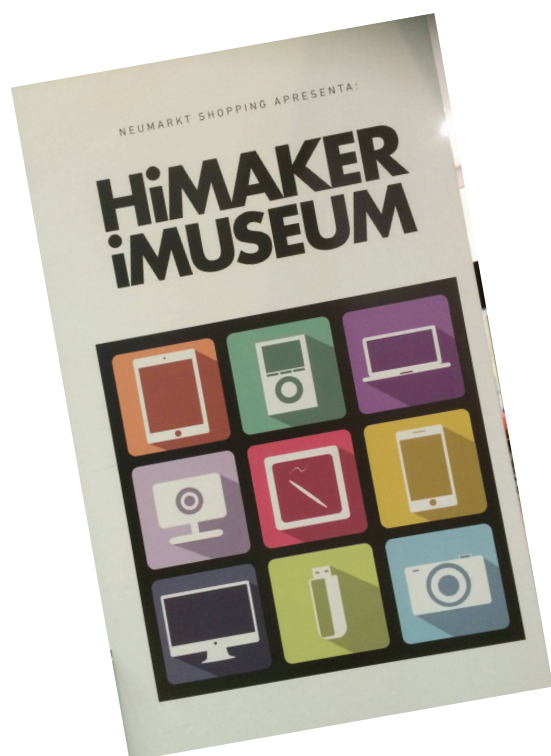
VictorTrucco.com: http://www.victortrucco.com

Datassette: http://www.datassette.org

Clube do TK90X: http://www.tk90x.com.br

Listas de discussão sobre o TK90X, TK95 e ZX-Spectrum:

Lista "TK90X", a maior e mais antiga (desde 2000):
https://br.groups.yahoo.com/neo/groups/TK90X

Lista "Clube do TK", comporta também outros micros da linha Sinclair:
https://br.groups.yahoo.com/neo/groups/ClubedoTK

iMuseum:

Exposição de produtos Apple em Blumenau, SC

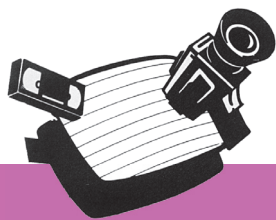
Eduardo Loos

Durante o mês de novembro, o Shopping Center Neumarkt, em Blumenau (SC), recebeu uma grande exposição dedicada exclusivamente para produtos da Apple. A revista Jogos 80 esteve lá conferindo esta iniciativa de Henrique Bilbao, blumenauense e colecionador Apple desde 2005.

Ocupando o espaço de uma loja do Shopping, a exposição, com aproximadamente 250 peças entre Macs, iPhones, iPods, impressoras, monitores e outros itens, foi um primor de organização. Desde o momento em que você entrava no local, um sensor informava a um iPad contabilizando quantos visitantes passaram por ali diariamente. Cada item na exposição estava detalhado em um catálogo online e todos possuíam um QRcode, permitindo rápido acesso às suas informações. As paredes estavam decoradas com diversos materiais relacionados com a Apple, todos emoldurados: cartazes de produtos, CDs e DVDs de softwares. Até mesmo o cartão de visitas metálico autografado pelo próprio Steve Wozniak estava lá. Mais de 6.000 pessoas passaram pelo local, conferindo parte do acervo do "iMuseum", como Henrique batizou sua coleção.

Alguns dos itens expostos mais interessantes (em especial aos leitores da Jogos80):

>

- Apple II Plus.
- LISA 2.
- Macintosh Portable.
- Macintosh 512k.
- Macintosh Plus.
- Impressoras Imagewriter .
- Drive 3 ½ externo.
- eMate.
- Macintosh IIci.
- Macintosh IIfx.
- Macintosh SE.
- Quicktake 100.
- PowerCD.
- Newton MessagePad 130.

Sócio-proprietário da empresa HiMaker, Henrique é um daqueles entusiastas que não assinam listas de discussão e não frequentam grupos no Facebook relacionados à Apple, apesar de acompanhar pelas redes sociais acervos de outros colecionadores. Henrique começou a colecionar produtos da Apple, de maneira informal, em 2005, quando começou a trabalhar com micros Macintosh. Segundo suas próprias palavras:

"Desde 2005, em meu primeiro trabalho com computadores Apple, nunca consegui jogar hardwares Apple fora. Como me tornei um apaixonado pela marca, ter algumas de suas raridades era um desejo meu. Desta forma não poderia deixar que as pessoas simplesmente descartassem essas peças no lixo, então comecei a receber doações. Depois disso, iniciei uma catalogação de produtos, o que me surpreendeu, pois apareceram muitas pessoas com histórias incríveis de como foi adquirido

>

para sua sede própria e o iMuseum agora conta com duas salas dedicadas para o acervo, onde as peças ficam expostas. É possível conhecer um pouco mais do iMuseum através do passeio em 360º, que pode ser acessado em: http://imuseum.com.br/360o/

Atualmente, o acervo conta com mais de 600 peças, incluindo computadores, celulares, mouses, teclados, impressoras e outros itens que levam a marca da maçã. Aproximadamente vinte pessoas já fizeram doações. Todos os doadores possuem um espaço dedicado no site do museu, e quem quiser doar alguma peça para contribuir com o acervo, pode entrar em contato em: http://imuseum.com.br/doadores/

ou comprado aquele hardware Apple no passado. Muitas dessas pessoas gostaram da iniciativa e doaram suas preciosidades para o acervo do iMuseum".

Anos depois, Henrique tornou-se sócio-proprietário da primeira revenda e assistência autorizada Apple da região, a HiMac (hoje HiSoluções), o que de certa forma ajudou ainda mais na captação do acervo, pois muitos equipamentos eram trazidos para conserto ou proprietários de equipamentos antigos e/ou sem uso tomavam conhecimento do museu e começavam a doar. Após sua saída da revenda, Henrique fundou a HiMaker, desenvolvedora de softwares para plataformas Apple. Inicialmente a empresa ocupou uma sala em um prédio da Blusoft (incubadora de empresas de tecnologia em Blumenau), onde conseguiu um espaço para montar o museu de forma organizada. Recentemente, a empresa mudou-se

A expansão do museu é o objetivo de Henrique para os próximos anos. Ele acredita que irá contar com a colaboração de novos doadores para incrementar ainda mais o acervo, participar de novas exposições e ajudar a preservar um pouco mais da história de uma das marcas mais conceituadas e admiradas da história da informática.

Se você quiser conhecer mais sobre a coleção de Henrique e o iMuseum, pode acessar: http://imuseum.com.br

J80

ENTREVISTA: Clive Townsend

Saboteur! Se você é fã da linha ZX Spectrum e teve um TK90X ou um TK95 nos anos 80, certamente viu esta famosa e popular criação do programador britânico Clive Townsend. Lançado pela Durell Software em 1985, o jogo do ninja que percorria intermináveis salas enfrentando oponentes bem armados, cães e outras ameaças encantou os jogadores brasileiros logo de cara. Dois anos depois, em 1987, veio a sequência, Saboteur II: Avenging Angel, um dos primeiros títulos cujo protagonista era mulher, algo extremamente raro naquela época. Batemos um papo muito bacana com Clive, que revelou detalhes, curiosidades e até algumas surpresas sobre as suas criações, e também comentou o recém-lançado remake de seu clássico. Ninguém segura o Sabotador! E as novidades apenas estão começando...

Entrevista: Equipe Jogos 80

***Jogos 80**: Sr. Clive, como aconteceu o seu primeiro contato com um microcomputador? Estudou programação de maneira formal?*

Clive Townsend: Na escola, tínhamos o 380Z à disposição (um micro produzido em Oxford que rodava CP/M), porém, como havia apenas um, não consegui usá-lo à vontade. A sorte veio de outro lado, pois meu amigo Steve possuía um ZX81, bastava visitá-lo para que a gente ficasse fuçando em programas e aprendendo código. Assim que soube que o ZX82 [N. da R.: o ZX Spectrum era assim chamado durante seu desenvolvimento] seria lançado, praticamente implorei ao meu pai que desse um de presente para mim. Ele concordou. Daquele ponto em diante, eu poderia programar em casa e aprender bem mais do que era capaz no colégio. Assim foram meus primeiros contatos com os micros.

***J80**: De que forma se envolveu com a Durell Software?*

CT: Costumava visitar uma loja de computadores e eletrônicos em minha cidade, e certa vez eu lhes ofereci jogos de minha autoria, programas feitos em minha casa. O responsável pelo estabelecimento, Tim Hine, uma pessoa com quem tenho amizade até hoje, falou-me sobre uma tal de Durell Software. Resolvi visitar a empresa e a coisa começou assim. Sem ele, é preciso salientar, Saboteur! não existiria!

***J80**: Já que entramos no assunto, seu jogo Saboteur!, como fruto de exercícios anteriores em programação e ideias prévias, foi baseado em*

>

outro, Death Pit, que acabou não lançado. Por favor, conte aos nossos leitores sobre este título e sobre as ideias originais que desenvolveu para ele. Por que o jogo foi cancelado?

CT: Na minha fase de aprendizado, passei muito tempo na Durell conversando com outros programadores e aprendendo a linguagem Assembly. Dois programadores da empresa trabalhavam em um jogo, cujo título era Death Pit, para o Amstrad e para o BBC Micro. Robert White (fundador da empresa) convidou-me, então, a desenvolver uma versão para o ZX Spectrum. Eu ainda aprendia a linguagem e não a dominava, portanto, não fiquei satisfeito com o resultado. A Durell, é claro, também não o considerou "polido" o suficiente para um lançamento comercial, não era algo tão bom quanto os outros títulos da softhouse. Creio que meu chefe possa, por outro lado, ter visto mais potencial em um projeto pessoal que era meu xodó: Ninja Darkness... [N. da R.: nome sugestivo, não?]. Death Pit, todavia, era divertido e possuía puzzles bem legais. Não era possível, por exemplo, carregar itens de maneira deliberada – o jogador gastava mais oxigênio se precisasse carregar pilhas adicionais para a sua lanterna. Quem sabe um remake não caia bem?

***J80**: Circula por aí uma história de que o sr. é instrutor de artes marciais... Ela é real? Supondo que sim, isto o influenciou na criação de Saboteur!?*

CT: Eu fiz Judô e Karatê quando criança, e vivia correndo e praticando Parkour tanto pela cidade quanto no campo, no interior. Não foi antes de Saboteur!, porém, que descobri um grupo local de Ninjutsu. Ninjutsu é uma excelente reunião dos pontos fortes de diversas artes marciais, mas com a adição de uma gama de armas, como o Shuriken, além de improviso, uso de Psicologia e muito mais. Além de ensinar, criei material publicitário para o grupo, sendo assim, ainda que eu não usasse papel quadriculado e um Spectrum, continuei a desenhar ninjas!

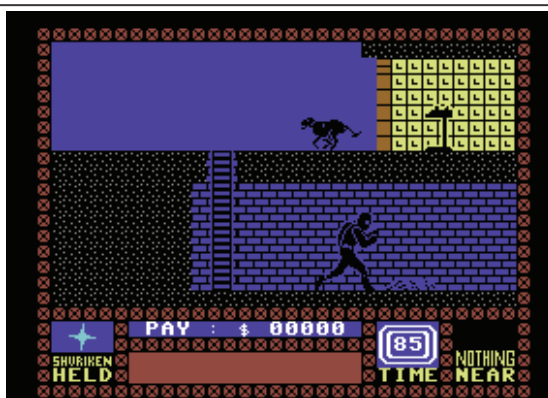
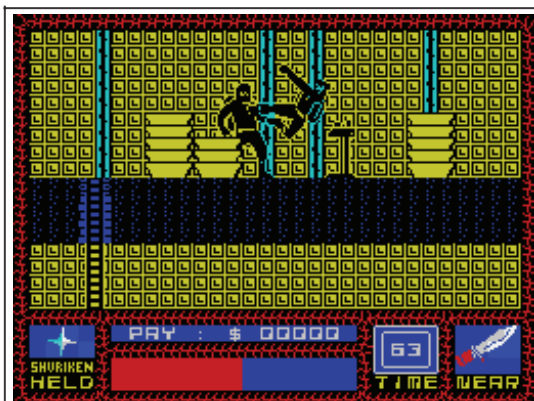
***J80**: Em relação ao Saboteur!, como surgiu a ideia do jogo?*

CT: Bem, naquela época, isto é, falamos de meados dos anos oitenta, havia uma certa "mania ninja" em todo o canto, e o jogo, para mim, era uma forma muito bacana de agrupar meu interesse por artes marciais, super-heróis e espiões. Saboteur! virou a minha chance de criar um herói com um jeitão de Batman e inseri-lo em uma história ao estilo de James Bond. Eu parti daí...

"...colocar aquele monte de salas na pequena quantidade de memória do Spectrum requereu truques, tive que bolar uma 'linguagem de salas' em que apenas um byte – ou dois – provocavam o aparecimento de uma figura geométrica ou de um objeto em determinada sala..."

***J80**: O jogo é complexo, apresenta várias salas, há itens para se coletar, escadas para subir e descer etc. Imaginamos que não tenha sido fácil "enfiar" tudo aquilo nos 48 Kbytes do* Spectrum. *Um bocado de trabalho, não?*

CT: Totalmente! Colocar aquele monte de salas na pequena quantidade de memória do Spectrum requereu truques, tive que bolar uma "linguagem de salas" em que apenas um byte – ou dois – provocavam o aparecimento de uma figura geométrica ou de um objeto em determinada sala. O esquema era perfeitamente funcional, mas as salas acabaram um tanto vazias. Agora, com o conhecimento de hoje, percebo que existiam áreas da memória que eu poderia ter usado à época...

>

Telas do 'Saboteur' para as diversas plataformas às quais ele foi portado: acima à esquerda, a versão original para o ZX Spectrum; acima à direita, versão do Commodore 64; abaixo à esquerda, versão do Commodore 16; abaixo à direita, versão do Amstrad CPC.

***J80**: À ocasião, alguns críticos das revistas diziam que os efeitos sonoros eram um tanto pobres. Foi algo proposital? Talvez, quem sabe, para colaborar com o "clima" dos ninjas?*

CT: Se eu fosse um programador mais experiente àquele tempo, eu provavelmente teria escrito, antes de qualquer coisa, um driver de som baseado em interrupção. Felizmente, eu não era, então, os efeitos sonoros ficaram bem simplórios mesmo, mas o esquema pareceu combinar com a atmosfera do jogo, sendo assim, decidi somente criar uma música para a tela do menu inicial. O único efeito sonoro mais contundente acontece quando o jogador apanha o disco – criei-o usando valores de frequência e duração de uma seção da ROM, o que economizou memória!

***J80**: Existe algum Easter Egg?*

CT: Não no primeiro, mas apenas em Saboteur II… Quando você carrega o jogo, ele apresenta aleatoriamente uma de oito tabelas de pontuação (high score). À exceção de uma, as tabelas contêm nomes de pessoas. Imaginei que alguém decifraria este Easter Egg… Que eu saiba, ninguém conseguiu até hoje!

***J80**: Em termos de números, o jogo vendeu bem?*

CT: Eu estava ocupado criando os jogos, na minha opinião o melhor trabalho do mundo, então não me interessava tanto pelo dinheiro. Nas primeiras seis semanas, contudo, consegui dinheiro suficiente para quase comprar uma casa de três dormitórios. Devo dizer que, sim, ele vendeu bem!

***J80**: Além da original para o Spectrum, a Durell também lançou versões para o Commodore 64, o Commodore 16 e o Amstrad CPC. Como o sr. compara as diversas versões?*

CT: Bem, a versão do Speccy é a original e a melhor, porém, posso estar puxando a sardinha para a minha brasa. Acredito que as demais versões poderiam ter ficado melhores se o

trabalho houvesse sido realizado em equipe. A verdade é que não havia desenvolvimento multiplataforma de verdade naquela época, se tivéssemos reaproveitado o código (como, por exemplo, o esquema de compressão do mapa), estou certo de que poderíamos ter adicionado conteúdo extra a cada versão, tornando-as únicas e diferenciando-as. A do Amstrad CPC, por exemplo, é mais lenta do que eu gostaria, afinal, há conversão de gráficos – a partir do Spectrum – em tempo real. A qualidade do jogo do Amstrad acabou decaindo em detrimento de lançá-lo no prazo. A versão do Commodore 64, creio, é a segunda melhor, mas foi necessário eliminar alguns gráficos e outros pequenos detalhes. Apesar da baixa qualidade de imagem, fiquei impressionado com a conversão para o Commodore 16, afinal, há pouquíssima memória disponível. Um esforço de programação impressionante!

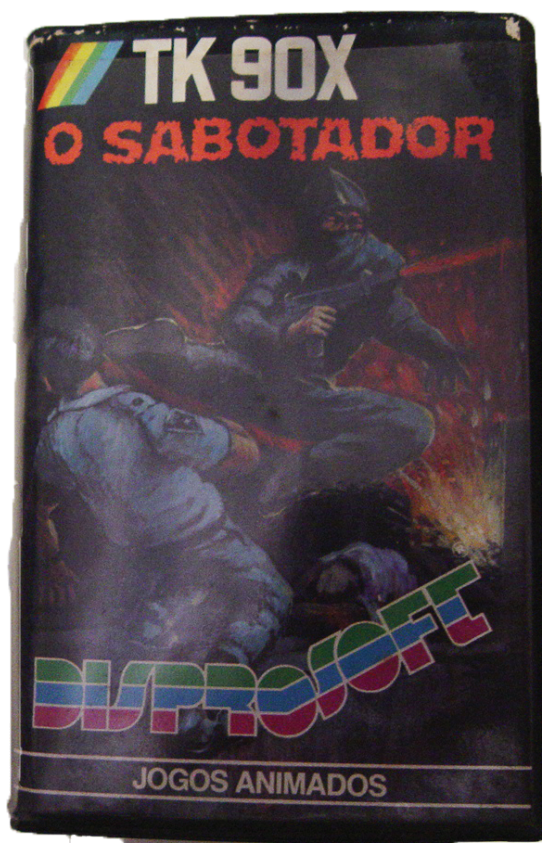
***J80**: Por que não lançaram uma versão para o BBC Micro?*

CT: Gostei da pergunta! Imagino que o mercado para o BBC Micro, em meados dos anos 80, já não era tão propício, ou Rob White pessoalmente achava arriscado lançar para aquela plataforma. Eu recentemente soube de uma conversão que fizeram para o Atari 800, além disso, procuraram-me para averiguar a possibilidade de uma para o NES (Nintendinho), portanto, nunca é tarde... Alguém que programe para o Beeb se habilita?

***J80**: Saboteur! foi muito popular no Brasil, por aqui ficou conhecido como "Sabotador" e foi lançado por algumas softhouses brasileiras como a Disprosoft. Que pensa disto?*

CT: Impressionante como o jogo viajou para tão longe! Nos dias que antecederam a Internet era difícil conseguir um retorno a respeito do sucesso, eu nem fazia ideia. Bem, tenho uma cópia grega do Saboteur II!

***J80**: Em relação à continuação, Saboteur II: Avenging Angel, como ela aconteceu? Aliás, ele foi um dos primeiros jogos estrelados por uma personagem feminina, coisa não usual à época. A ideia foi sua?*

CT: Minha memória já não é tão boa,

À esquerda, cartaz original do 'Saboteur'; à direita, frente do estojo do cassete da versão nacional do jogo lançada pela Disprosoft para o TK90X.

faz muito tempo! Meu chefe na Durell, o Robert White, recentemente comentou que a ideia da continuação foi de sua esposa, Veronica, porém, não me lembro de detalhes. Obviamente, ele acreditou na ideia, do ponto de vista de marketing, assumiu o risco e o projeto aconteceu. Em relação à escolha de uma personagem feminina, realmente isto não era um problema, pois as Kunoichi (ninjas do sexo feminino) podem causar ainda mais problemas que seus parceiros!

Acima, telas do 'Saboteur II', da esquerda para a direita, respectivamente, tela de carregamento e tela do jogo.

***J80**: O Saboteur II foi um sucesso comercial? Vendeu bem como o primeiro?*

CT: Honestamente? Eu não me lembro! As contas eram pagas, então, tudo bem para mim.

***J80**: A Durell considerou o lançamento de um terceiro Saboteur? Há várias menções sobre isto no World of Spectrum.*

CT: Há anos que quero fazer um Saboteur 3, mas nunca consegui suporte financeiro. Em 1998, juntei-me a alguns colegas da Pukka Games, a ideia era completar o jogo The Ravaging e usar a mesma engine em Saboteur 3. Apesar de possuir uma engine 3D bem avançada, a publisher (Telstar) fechou as portas e, ao invés, tivemos que produzir jogos para o Game Boy, afinal, todos temos contas a pagar...

***J80**: O sr. chegou a considerar a produção de um Saboteur! para os consoles mais novos, algo mais ou menos nos moldes do que fez a Rare/ Ultimate?*

CT: Sim. Na verdade, tenho pronto o design do que seria o Saboteur 3 para consoles modernos, um jogo totalmente em 3D. Contudo, preciso da ajuda de uma equipe grande para que a coisa aconteça, então, estou à espera de um bom negócio, de uma boa proposta. Antes, porém, é preciso mostrar a esta nova geração de jogadores o que foram Sabouter! e Saboteur II. É o que estou fazendo agora...

Acima, tela de abertuda do 'remake' do jogo.

***J80**: Por favor, conte aos nossos leitores sobre a nova versão que lançou agora em dezembro para PC, Macintosh e tablets. Como surgiu a ideia? Há mais coisas no jogo, não?*

CT: O novo Saboteur! é ao mesmo tempo

um remake e uma continuação, assim sendo, falamos de um Saboteur 1,5. A parte original, digamos, perfaz somente 15% do novo título. O início é idêntico, estamos em 1985, mas as coisas começam a mudar quando você encontra o helicóptero. O código utiliza exatamente a mesma lógica da versão do Spectrum, os gráficos, levemente melhorados, respeitam as limitações daquela era como se rodássemos o jogo em um hipotético "Spectrum 1280 Kb" – e tem até colour clash! O mapa, bem maior, provê o jogador com muito mais salas para explorar e há novos desafios e puzzles à sua espera. É possível, inclusive, ganhar prêmios reais se realizadas certas tarefas, e ao final o Saboteur vem a conhecer a verdade em relação à sua missão – o que prepara o jogador para um novo Saboteur II, outro remake. Quem sabe, mais coisas aparecem por aí...

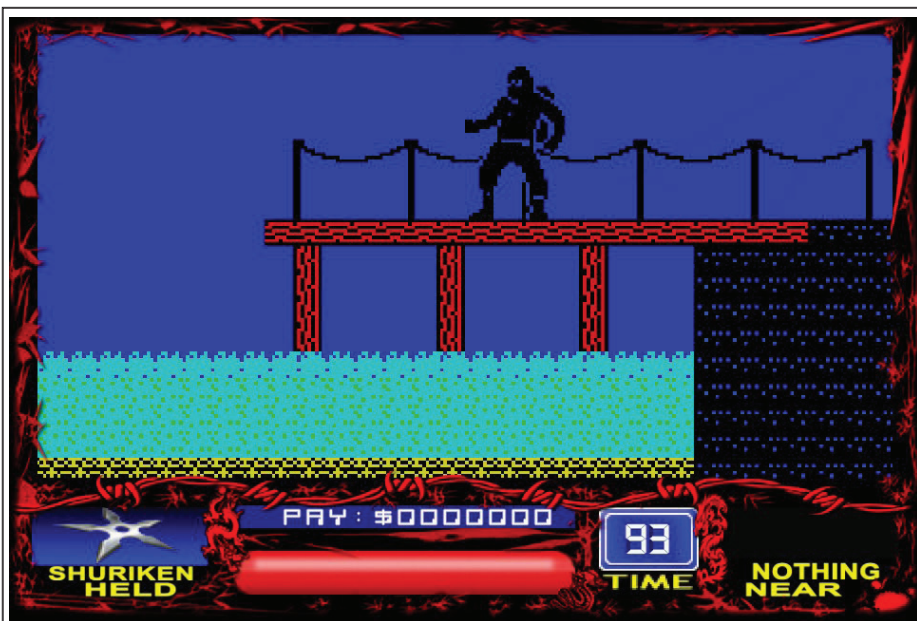
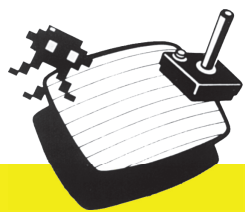
***J80**: Quais são suas expectativas e projetos futuros?*

CT: Eu quero muito fazer o Saboteur Zero, um "prequel" que explicará a história do personagem e sua origem. Antes, porém, pretendo trabalhar em um remake de Saboteur II, que será, na verdade, o 2,5. Aliás, partes de Saboteur 1,5, 2,5 e 3 serão combinadas em um roteiro para o Saboteur 4. Porém, a palavra de ordem é: paciência!

J80

O novo Saboteur! pode ser acessado por meio deste site: http://www.clivetownsend.com

A assinatura custa 3,99 Libras Esterlinas, sendo que os valores são direcionados para o desenvolvimento dos novos jogos do autor.

Agradecemos aos seguintes amigos o envio de sugestões de perguntas para esta entrevista: Wilton Abreu, Carlos Bragatto e Flávio Matsumoto.

Acima, tela do 'remake' do jogo.

SABOTEUR!

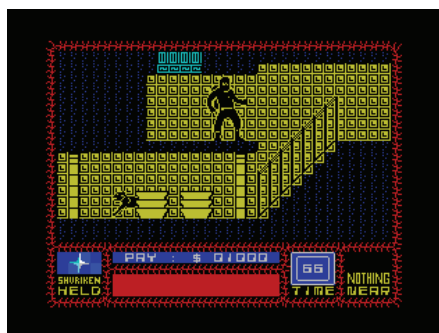
Durell Software para
ZX Spectrum e compatíveis
Gráficos/Som: 8
Ação/Controles: 8

Eduardo Antônio Raga Luccas

Aproveitando que temos nesta edição uma entrevista exclusiva com Clive Townsend, o programador do jogo Saboteur!, nada como uma breve análise do jogo para completar a edição. Comentaremos a versão original, para o ZX Spectrum.

Como na grande maioria dos jogos da época, Saboteur! tem um enredo introdutório, para "ambientar" o jogador: você personifica um Ninja, mercenário altamente treinado em artes marciais, e que precisa invadir um prédio, que na realidade é um centro de segurança disfarçado de armazém, para encontrar e pegar um disquete o qual contém nomes de todos os líderes dos criminosos rebeldes, antes que as informações sejam enviadas para as estações de segurança periféricas. Por isso você está correndo contra o tempo! Precisa entrar no prédio pelo mar, num bote, encontrar o disquete e subir até o topo do prédio, para fugir no helicóptero que lá se encontra! Você só conta com as suas habilidades, e eventualmente fazer uso das armas dos próprios guardas que você abater.

Saboteur! não é um jogo de ação, é um jogo mais de estratégia, claro que conta com seus momentos de ação, quando o Ninja tem que enfrentar os seguranças, cães de guarda e outros perigos. Mas o foco do jogo é a estratégia, você tem que encontrar o disquete e depois a saída no alto do prédio, no intrincado labirinto que o edífico representa.

O som do jogo é pouco presente, na verdade apenas alguns efeitos sonoros e nada mais, sendo este um dos pontos que poderia ter sido melhor trabalhado. No entanto, por outro lado, isto até ajuda em muitos momentos, já que o jogo exige mais concentração, o silêncio é a melhor escolha. De qualquer modo, os efeitos presentes são adequados ao "clima" do jogo!

No menu permite-se escolher entre os vários joysticks populares do Spectrum: Kempston, Sinclair (o utilizado no TK90X), Protek (que é o mesmo que "Cursor") e teclado, o qual pode-se redefinir as teclas. Ao iniciar o jogo pode-se escolher o nível de dificuldade (1 a 9).

Saboteur! fez sucesso aqui no Brasil, onde circulavam de mão em mão os programas entre os fãs do TK90X, e inclusive foi lançada uma versão traduzida do jogo, pela Disprosoft, chamada de "O Sabotador" (veja capa do cassete no artigo da entrevista com Clive Townsend). E não deixa de ter méritos pois, numa época em que a grande preferência eram jogos de ação, tiro, Saboteur! conseguiu agradar e atrair os fãs que preferiam jogos mais elaborados e estratégicos.

CHILLER

Mastertronic para
ZX Spectrum e compatíveis
Gráficos/Som: 5
Ação/Controles: 5

CHILLER

Mastertronic para Commodore 64
Gráficos/Som: 8
Ação/Controles: 8

CHILLER

Mastertronic para Amstrad CPC
Gráficos/Som: 7
Ação/Controles: 5

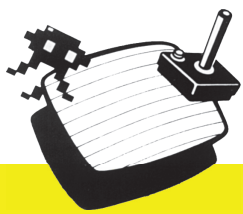
CHILLER

Mastertronic para MSX
Gráficos/Som: 7
Ação/Controles: 7

Marcus Vinicius Garrett Chiado

Em "Chiller", título da inglesa Mastertronic lançado em 1985, você é Jackel, um garoto que, ao virar lobisomem, espanta a sua namora-

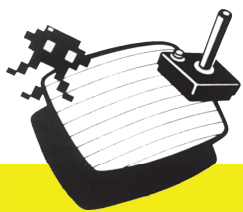
da. A beldade foge e acaba levada por criaturas da noite à mansão assombrada. Corajoso, você não desiste e parte em busca da moça em direção à floresta, mas quando a gasolina de seu carro acaba e ele morre, o resto do caminho deve ser feito a pé. Monstros terríveis estão à espreita para acabar com a sua vida! Pode falar a verdade, caro leitor... Já viu um enredo parecido em algum lugar antes, não? Já viu e, aliás, já ouviu porque, malandra-

mente, Chiller foi baseado, tanto em termos de título quanto em enredo, no grande sucesso de Michael Jackson: "Thriller". Na bastasse a cara-de-pau da softhouse, a empresa ainda teve a audácia de colocar, como background, uma música parecidíssima com aquele hit do Rei do Pop. De fato, devido a uma notificação judicial, a Mastertronic precisou alterá-la depois que algumas cópias da versão do Commodore 64, a primeira, já estavam na praça.

O gameplay é simples e direto, você precisa resgatar sua namorada passando por vários cenários fantasmagóricos. O jogador pode andar, saltar e subir ao agarrar-se em cordas, e dispõe de uma barra de energia – no canto superior esquerdo da tela – que, caso decresça totalmente, leva-o à morte. As ações executadas, especialmente a de saltar, consomem energia. Caso um zumbi, um morcego, um fantasma ou um monstro toquem

em seu personagem, também se perde energia, mas é possível obtê-la ao comer certos cogumelos, porém, alguns a retiram ao invés de proporcioná-la, cuidado! É preciso coletar todos os crucifixos mágicos espalhados pela tela a fim de que se avance ao próximo cenário dentre os cinco existentes: a Floresta, o Cinema, o Gueto, o Cemitério e, por fim, a mansão em que sua namorada se encontra cativa. Alguns cenários, aliás, tais como o Cinema, dão uma certa impressão de tridimensionalidade. A tela final reserva uma surpresa, prepare-se!

A primeira versão, a do Commodore 64, é a mais bonita visualmente e a mais fluida em termos de jogabilidade. Pode-se jogar via teclado (as teclas "Z" para a esquerda, "C" para a direita e "Shift" para saltar) ou com o joystick. É a úni-

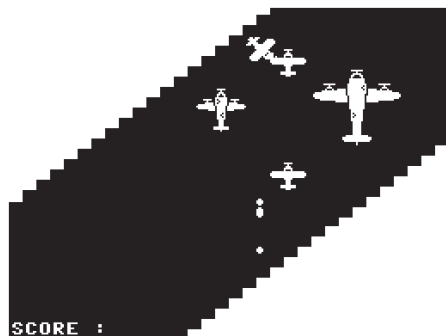
ca versão que traz semelhança da música de fundo para com Thriller. A versão do ZX Spectrum é a mais feia visualmente, a mais simples por assim dizer (não tem nem música!), mas apresenta mais inimigos que as demais, o que torna o gameplay mais complicado. Os controles possíveis são teclado ("Q" para a esquerda, "Y" para a direita e "H" para saltar) e joystick (Kempston, Fuller, Interface 2 e Cursor). A versão do Amstrad CPC é muito bonita e bem colorida, com cores vibrantes, mas a movimentação do personagem é lenta, travada, o que prejudica muito a jogabilidade. A música difere da versão do C64, usou-se uma nova trilha. Joga-se via teclado (teclas de cursor) ou joystick. A do MSX, diferentemente do usual, não foi reaproveitada do Spectrum, mas foi inteiramente programada na plataforma japonesa. Os gráficos são bonitos e coloridos, a música é semelhante à do Amstrad CPC e a jogabilidade é boa. Pode-se jogar via teclado (teclas de cursor) ou com joystick. Dentre todas, a versão original, a do C64, é a melhor.

"Chiller" é um jogo bonitinho e até interessante, mas também pode ser bem confuso. Os cenários que fingem ser em 3D, especialmente no Amstrad CPC, são um bom exemplo de uma ideia mal aplicada. Se você gosta de jogos ao estilo Jet Set Willy e Manic Miner, pode ser que aprecie este título da Mastertronic, mas não espere o mesmo nível de qualidade e diversão.

FIGHTER PILOT

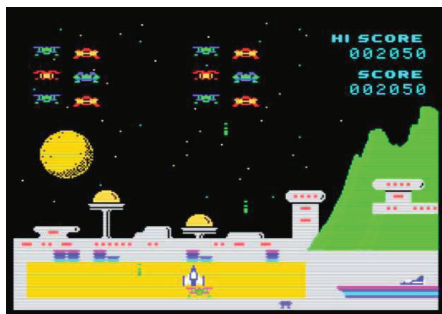
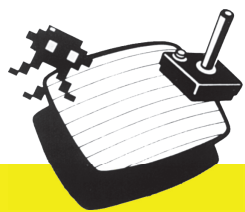
Saguaro Software para TRS Color Computer e compatíveis
Gráficos/Som: 4
Ação/Controles: 6

Robson França

A diversão com jogos eletrônicos sempre foi o grande mote dos microcomputadores dos anos 80, jogos baseados em livros, filmes, jogos de tabuleiro, dentre outros. Porém, uma fonte considerável de ideias e projetos sempre foi o universo dos arcades, simplesmente conhecidos como “Fliperamas”. Assim, os micros de 8 bits receberam várias conversões de títulos tradicionais dos arcades, e alguns desses jogos já foram apresentados em edições anteriores da Jogos 80.

Algumas adaptações foram oficiais como a do jogo Zaxxon para os micros da linha TRS Color, o qual teve uma segunda adaptação não oficial que foi otimizada para o Tandy Color Computer 3. Por outro lado, a grande parte das adaptações foram não oficiais. Os leitores da Jogos 80 já conhecem as adaptações Donkey King e Tut’s Tomb, versões de Donkey Kong e Tutankham respectivamente. De modo a cobrir os jogos de nave (shoot’em ups), Dave Dies fez um clone para os micros da linha TRS Color do arcade 1942, título da Capcom, e o chamou de Fighter Pilot, que não possui nenhuma relação com o jogo de mesmo nome para os micros da linha ZX Spectrum. O 1942 se passa na Segunda Guerra Mundial e seu objetivo é derrubar os aviões inimigos com sua aeronave. Com grande capacidade de manobra, seu avião pode voar livremente pela tela e até realizar manobras evasivas (loops). Da parte dos inimigos, temos desde pequenos caças até bombardeiros.

Fighter Pilot manteve os inimigos e seu avião, porém, várias outras características do arcade foram suprimidas. Os cenários de fundo foram sumariamente substituídos por uma tela preta ou verde. Não há, portanto, uma noção de movimento, pois não há nenhuma rolagem (scroll). Apesar de ter uma grande variedade de aviões inimigos, todos os aviões – incluindo o controlado pelo jogador – são desenhados com uma única cor. Nem mesmo o tradicional recurso de Color Artifacting foi utilizado. Como consequência desta decisão, o visual é exageradamente simples. Em contrapartida, o jogo utiliza o outro modo de vídeo em alta resolução do Color com as cores verde-claro e verde-escuro. Ademais, sem o Color Artifacting ele pode ser executado em micros projetados para funcionar em TVs PAL mantendo a mesma imagem. Os usuários do Dragon 32, por exemplo, não terão uma imagem muito diferente do que a disponível para os usuários dos micros da linha TRS Color que trabalham em NTSC.

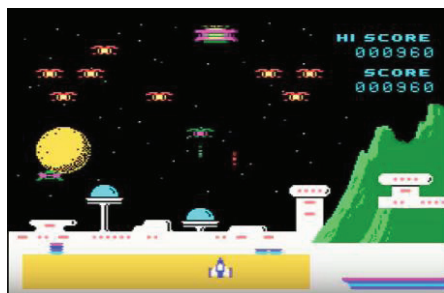
Efeitos sonoros nunca foram o forte do CoCo e este título não é exceção. Apenas os sons dos tiros e explosões são executados. Não há abertura orquestrada ou um tema com várias vozes. Em termos de apresentação, portanto, Fighter Pilot deixa um pouco a desejar. Para compensar a apresentação, Dave Dies caprichou em outros aspectos. Em primeiro lugar, Fighter Pilot pode ser jogado com o teclado ou com o joystick. O simples fato de que o jogo oferece essa escolha é um alento perante os demais do TRS Color, que normalmente obrigam o jogador a utilizar o joystick analógico do Color, apresentando um desafio adicional. A movimentação de seu caça funciona bem e, com a exceção do loop, todos os movimentos estão disponíveis. Após cada rodada, uma tela com estatísticas é exibida contendo a porcentagem de inimigos destruídos. Finalmente, o jogo registra os melhores scores e permite que o jogador se identifique com seu nome.

Se o visual e os sons foram comprometidos até para os padrões dos outros jogos do TRS Color, a opção de escolher os controles, as estatísticas e a possibilidade de jogar em TVs PAL fazem de Fighter Pilot um título peculiar.

SPECTRON

Spectravision para Colecovision e compatíveis
Gráficos/Som: 10
Ação/Controles: 10

Luis Marques

Spectron. Eis um título do ColecoVision que tem algo de Space Invaders e algo de Demon Attack. Adicione um background colorido, de uma base espacial em algum planeta com uma lua ao fundo, dê outros toques para diferenciá-lo um pouco e... voilà! A formação de ataque dos alienígenas é mais ou menos como em Space Invaders também, só que em três fileiras ao invés de quatro. Os inimigos, aliás, lembram um pouco alguns dos "Invaders" originais, mas com shapes animados e multicoloridos. Outros, assim como em algumas ondas de ataque de Demon Attack nas quais atiramos nos demônios alados e estes se dividem em dois, dão uma "pirada" e o sobrevivente se torna errático, irregular e mortal. Um cruzador verde, rosa e com tons amarelos passa, vez por outra, acima dos batedores exatamente como em Space Invaders. Quando algum batedor está "possesso", ele fica verde e rosa, e vem freneticamente "sambando" e disparando pela tela.

Há barreiras à disposição, porém, não podemos atirar através delas. Os tiros do jogador não podem destruí-las, somente os invasores com seus próprios disparos. Às vezes, eles chegam bem sobre a barreira como no arcade Pleiades, mas não se percebe a desmontagem dela sem os tiros. O nosso campo de ação (área amarela) nos permite subir até um patamar, o que faz sentido, pois após a terceira onda os invasores chegam ao limite inferior do nosso campo, então, podemos nos esquivar. Quando chegam ao rodapé da tela, mesmo o jogador tendo escapado, os inimigos deixam uma marca e sobem para retornar à formação. Possivelmente, trata-se de um Alien deixado na base. O

fato é que, quando toda área amarela inferior é marcada, perde-se o jogo ainda que haja naves reservas no hangar. A jogabilidade é muito boa, mas o que mais atrai em Spectron são os shapes multicoloridos e os efeitos sonoros simplórios que estão por toda a partida. Recomendado se você possui um ColecoVision!

J80

O HOTBIT completou trinta anos!

Ricardo Jurczyk Pinheiro

No último dia 25 de novembro de 2015, o Sharp Hotbit tornou-se um legítimo balzaquiano ao completar 30 anos de idade. Então, vamos dedicar algumas (muitas) linhas a este integrante brasileiro da família MSX.

A concepção

O Hotbit não tem uma origem exatamente definida, o que é bom. Calma, vamos explicar o porquê desta afirmação:

O nome.

O nome do micro feito pela empresa de Mathias Machline vem da linha Hitbit da Sony. Os MSX da gigante japonesa ("It's a Sony!") têm duas partes, Hit (Human Intelligence Terminal) e Bit. Ou seja, mais um caso clássico de um significado que foi dado depois da sigla ter sido construída! Afinal, bit é um termo amplamente conhecido da sociedade como relacionado à computação, e hit é uma palavra geralmente usada com relação à música, como uma que faz (ou fez) muito sucesso.

No caso da Sharp, sendo o nome Hotbit, significa que a primeira parte do nome (Hot) significa quente, que é visto como algo interessante, que está sendo muito falado, há muita gente entusiasmada com ele. Bit... Dispensa apresentações.

O gabinete

Quanto ao formato do gabinete, o Hotbit, até onde eu sei, não é uma cópia de nenhum outro MSX. É de amplo conhecimento da sociedade que o Expert, da Gradiente, é uma cópia do National CF-3000 com mais erros do que acertos (placa analógica péssima, sem LED de Caps Lock, sem botão ejetor para cartuchos etc). Já o Hotbit guarda semelhanças com outros MSX, mas não é uma cópia de nenhum outro. Numa discussão em um encontro de

usuários MSX em Jaú, chegamos à conclusão de que uma das fontes inspiradoras do Hotbit foi os Canon V-10/V-20. Se você olhar o teclado, verá que eles guardam semelhanças, como os direcionais grandes (ao contrário dos direcionais do Expert, que são pequenos) e o formato do gabinete, mas suas teclas não são como as do Canon V-10/V-20, por exemplo. Outra coisa em que eles se assemelham bastante é o segundo slot. Em ambos os micros, esse slot fica do lado esquerdo do gabinete, protegido por uma tampa. Uma solução simples para cartuchos maiores.

Acima, MSX Canon V20, umas das fontes inspiradoras do HotBit.

O formato do gabinete também tem raízes na Sony. Se observarmos com cuidado, veremos semelhanças entre os HB-101 (MSX 1) e o micro da Sharp. Pelo menos o plástico de má qualidade não foi algo copiado pelos brasileiros, visto que é comum encontrar um Sony MSX 1 com a carcaça quebrada, e os Hotbit, na sua maioria estão inteiros! Sujos, encardidos, amarelados (em alguns casos), mas inteiros. Então, discutir as "musas inspiradoras" da Sharp, numa situação destas, rende pano para manga. O nome, HB-8000, vem de HotBit (o HB) e o número... Provavelmente uma jogada de marketing: Uso de um número muito alto para o micro e números menores para outros periféricos. Por exemplo, o gravador cassete (apelidado por muitos como "Thundertanque") era o HB-2400.

Por que Epcom?

Antes de tudo, minha propaganda: Dedicamos o episódio 46 do podcast Retrocomputaria (http://www.retrocomputaria.com.br) a dissecar e analisar a história por trás da Sharp e da Gradiente, e das suas criações, respectivamente o Hotbit e o Expert. Logo, não entrarei em detalhes sobre a empresa, apenas indico a seguir, caso você ainda não tenha ouvido, para ir lá, baixar e conhecer um pouco. E recomendo, os episódios ficaram muito bons. Seguem os links para as três partes:

- Parte A: `http://goo.gl/e28pJq`
- Parte B: `http://goo.gl/kBWvlQ`
- Parte C: `http://goo.gl/vScdMH`

O grupo Machline era, então, "dono" das marcas Sharp e Epcom. Quer saber por que Epcom, e não Sharp? Bem, falamos lá no podcast... Tudo bem, eu explico rapidamente: A Sharp é uma empresa japonesa, e o grupo Machline fez uma jogada (tida por muitos como suja) para ter os direitos da marca no Brasil. Só que a Sharp japonesa não fazia parte do consórcio MSX no Japão. Vale lembrar que ela produziu vários micros no exterior. Desde os "computadores de bolso", objeto de desejo de amigos fascinados por mobilidade (oi, Cesar!), chamados de Sharp PC-1211, PC-1500 e tantos outros; passando pela famosa linha Sharp MZ, o raro Sharp X1 e o amado (e caríssimo) Sharp X68000. Como eu disse, ela nunca participou do consórcio MSX (embora haja controvérsias, como você pode ler a seguir), logo, não seria de bom tom se uma empresa com o nome "Sharp", mesmo que no Brasil, entrasse

>

no consórcio e produzisse um MSX. Alguns poderiam alegar que dada a distância, "não tem nada a ver". Sabendo disso, o grupo Machline criou uma subsidiária, batizou-a de Epcom e colocou todo projeto por lá.

Outro motivo bem plausível para a criação da Epcom era que a Sharp tinha licença da SEI (Secretaria Especial de Informática) para fabricar eletro-eletrônicos domésticos e não poderia fabricar computadores. Eles criaram, portanto, uma subsidiária específica para isso, o que era permitido. Fizeram tudo certinho nos conformes da lei. De qualquer forma, a Epcom era uma maneira de disfarçar o envolvimento da Sharp do Brasil, mas isto não serviu de nada: Se você vir os anúncios sobre o Hotbit na revista MSX Micro no. 1 (Fonte Editorial), páginas 41 e 43, verá o logotipo da Sharp no canto inferior esquerdo. Isto voltaria a assombrar o grupo Machline no futuro, como veremos mais a seguir.

Antes de continuar, vamos desmistificar umas coisas... A Sharp pagou para estar no consórcio MSX, assim como a Gradiente. Existe um mito de que os MSXs brasileiros eram piratas, o que não é verdade. Vamos aos fatos que corroboram esta afirmação:

• A Gradiente usou chips customizados Toshiba T7937A, conhecidos como MSX-Engine. Estes chips foram usados nos Experts Plus e DD-Plus. Os MSX-Engine são chips customizados, feitos pela Toshiba (a Yamaha fez uns também), justamente para baixar custos. E o chip tem o logotipo MSX gravado na pastilha. Se a Gradiente não fosse uma empresa autorizada, não teria acesso a esses chips.

Acima, raro micro Sharp X1.

• A Sharp e a Gradiente estão listadas como fabricantes de micros MSX no MSX Datapack, que é o último manual de referência oficial do padrão MSX. Se você pegar o volume 1, página 313, encontrará a Sharp do Brasil e a Gradiente como participantes do padrão. Há quem diga que a licença é da Sharp japonesa, que iria lançar um MSX para substituir o Sharp X1, e que a Sharp do Brasil se aproveitou dessa situação. De qualquer forma, se você quiser ver a lista, o link é este: http://goo.gl/ptxJMp . Procure a seção List of BIOS extension device ID's.

O lançamento

Os representantes da Epcom declararam na revista MSX Micro no. 1 ter iniciado o projeto de produzir um microcomputador pessoal *"há três anos,* [o processo] *consumiu dezoito meses de desenvolvimento e foi avaliado em mais de seis milhões de dólares. Cerca de 130 profissionais, incluindo trinta engenheiros das áreas de hardware e software, foram envolvidos na criação de uma máquina compatível com a linha MSX, batizada de Hotbit HB-8000"* (página 14). A previsão da Sharp era alcançar mais de 60.000 máquinas vendidas no prazo de um ano (ou seja, final de 1986) em mais de 3.000 pontos de venda de produtos Sharp. Eles também tinham a intenção de abastecer o micro com novos periféricos, *"como drives, interfaces para comunicação com a rede Videotexto e o projeto Cirandão, compatibilização com o sistema*

>

operacional CP/M e possibilidade de expansão da RAM até 512 Kbytes" (página 16). O diretor de marketing do grupo Sharp, Sr. Milton Scorza (com o qual eu tive o prazer de conversar pessoalmente), declarou em uma entrevista na página 17 que *"a meta da Epcom é ter, nos próximos três anos, 25% do mercado brasileiro de microcomputadores pessoais domésticos, estimado em 600.000 unidades."* A meta era que a Epcom representasse 15% do faturamento da Sharp.

Características e design de hardware

Primeiro, vamos à ficha técnica:

• Fabricação: 1985 (Dezembro) a 1988.
• Linguagem de programação: Hot-Basic V1.2 (compatível com MSX-Basic).
• Processador: Zilog Z80A 3,58 MHz.
• Vídeo: Texas Instruments TMS-9128NL.
• Som: General Instruments AY-3-8910, 8 oitavas, 3 canais monofônicos.
• Memória RAM: 64 KB.
• Armazenamento (ROM): 32 KB BASIC/BIOS (MSX BASIC V1.0).
• Modo gráfico: 256 x 192 pixels com 16 cores.
• Saídas: 2 conectores para joystick, saída RF, saída A/V (com áudio em mono), entrada para gravador cassete, porta paralela e 2 slots de expansão.
• Dimensões: 40,5 x 28,0 x 5,8 cm.
• Peso: 3,3 Kg.
• E por último, e não menos importante... Tinha botão de reset e LED de Caps Lock, coisa que a Gradiente não colocou no Expert.

O artigo de apresentação do Hotbit na MSX Micro ainda fala do slot lateral, cuja tampa é um dos itens mais raros de se obter hoje em dia: Muitos de nós, enquanto infantes, puxaram a tampa do slot lateral para cima, fazendo com que as travas se quebrassem. Sim, deveríamos ter puxado para fora... Agora já foi, provavelmente ali estaria espetada uma interface de drive, então, a tampa perderia a necessidade. Alguém conseguir hoje em dia um Hotbit com a tampa do slot intacta é mais difícil do que um camelo passar pelo fundo da agulha: Até é possível, mas vai ser difícil de encontrar. O slot lateral, diga-se de passagem, é uma solução inteligente para um problema que micros importados, como o Sanyo Wavy 23 e o Sony HB-F5 (MSX 2), têm: São dois slots em cima, um atrás do outro. Se formos usar cartuchos grandes, como os OPL4 da Tecnobytes, como se faz para colocá-los ali? Um atrapalha o outro! O Hotbit resolveu este problema da mesma maneira em que os Panasonic MSX 2, 2+ e Turbo-R resolveram, que é um slot deitado, atrás (ou na lateral). Aliás, ouso dizer que o Hotbit é um dos poucos MSX que tem um slot lateral. Adivinha qual é o outro? Sim, você sabe, leu que foi o Canon V-20!

Fisicamente falando, o Hotbit segue a solução adotada pela Panasonic e boa parte das linhas da Sony e Sanyo para os seus MSX: Um micro integrado, com teclado, UCP, dois slots e fonte de alimentação numa peça única. Diferente do Expert, dos Philips NMS-8250/80 (MSX 2) e alguns micros com proposta mais profissional, como os Sony HB-F500/700/900 (MSX 2), o Hotbit trazia tudo junto e pode ser que isto tenha sido influência para suas vendas terem sido menores do que o Expert. Bem, discutiremos isto a seguir.

Acima, unidade de floppy disk lançada pela Sharp para o Hotbit.

Os periféricos

A lista de periféricos que a Sharp lançou e depois

>

produziu entre dezembro de 1985 e 1988 foi:

1. Joysticks HB-100: Os joysticks foram claramente encomendados à Dynacom. Eles são os Dynastick, vendidos pela Dynacom no seu clone de Atari, o Dynavision. A diferença é que os botões de cima e de baixo são independentes (ao contrário do Atari) e são brancos para combinar com o Hotbit.

2. Gravador cassete HB-2400: Já comentei dele, e não dava para gravar programas de rádio com ele, seu foco era exclusivamente para gravação e leitura de programas.

3. Interface serial para modem HB-3000 ou HB-3001: Esta não é muito comum de se ver por aí, era usada para controlar um modem externo.

4. Interface controladora de drives HB-3600: Esta era disponibilizada junto com uma fonte de alimentação e um disk-drive HB-6000. Vale lembrar que esta interface operava por endereços de memória, que é o recomendado pelo padrão MSX num dos livros técnicos desse padrão. Só que a interface que se popularizou no Brasil foi a "padrão Microsol", feita pela empresa cearense, que é baseada na interface de drive que eles produziam para o TRS-80, e funciona por portas. Ou seja, a Sharp se deu mal.

5. Cartão de 80 colunas HB-4000: Naquela época, para usar o micro de forma profissional, era necessário 80 colunas x 25 linhas no console. Quase todos os MSX 1 vinham com 40 colunas. A solução adotada pela Sharp (e pela Gradiente), então, foi colocar o chip V9938 da Yamaha (o VDP do MSX 2, para quem não sabe) num cartucho para que assim fosse possível obter 80 colunas. Alguns entusiastas conseguiram fazer kits de transformação para MSX 2 a partir de cartuchos como esses... Se bem que esse cartucho da Sharp era muito raro e hoje em dia os kits são feitos em cima de cartuchos da Gradiente.

Acima, o conhecidíssimo 'datacorder' HB-2400.

6. Expansão de memória HB-4100: Esta era uma expansão de 64KB RAM, mas incompatível com o padrão Memory Mapper (que permite que o MSX tenha até 4 Mb de RAM).

7. Drive de disquetes de 5 1/4" HB-6000: Drives do tipo slim com capacidade de 360 Kb.

E não foi só a Gradiente que expôs protótipos de periféricos que nunca viram a luz do Sol: Na Feira de Informática de 1986, a Sharp também demonstrou um expansor de slots (MSX Micro no. 5, página 38). Na MSX Micro no. 6, página 17, temos mais previsões não cumpridas: Mouse para 1o semestre de 1987, drive de 3 1/2" para o 2o semestre do mesmo ano...

Software e documentação

A Sharp investiu em produção de software. Sim, ela se aproveitou da legislação vigente e trouxe muitos jogos do exterior, trocou o nome, gravou em cartucho e vendeu por aqui, mas temos a série Hot de aplicativos: Hot-Logo, Hot-Data, Hot-Plan e Hot-Word. Também temos o port do CP/M (HB-MCP) feito por eles e ainda alguns programas específicos. Foi aquém do desejado, mas ainda assim, teve produção.

Uma curiosidade é que o autor do manual do Hotbit, Nelson N. S. dos Santos, foi meu professor de Química no ensino médio. Sim, ele foi contratado pela Sharp para redigir o manual. Fez e devolveu tudo. A paixão dele era os Apple II, então, o MSX foi só um trabalho. E eu descobri isso já no meio do ano... Imaginem como o enchi de perguntas!

O Hotbit preto

Em 1987, a Sharp relança o Hotbit, agora na cor preta e na versão 1.2. O motivo dela não ser mais o 1.0 ou o 1.1 (em cor branca e cinza) e ser preto foi o acordo feito entre ela e a Gradiente, em 1986, a respeito do padrão de teclado. Basicamente, existiam dois MSXs no Brasil, e eles eram incompatíveis entre si. Sharp e Gradiente se sentaram e conversaram a respeito. A Gradiente promoveu o que historicamente é o primeiro recall da indústria brasileira de eletrônicos, e o Expert XP-800 (1.0) virou o Expert GPC-1 (1.1). Este mesmo acordo deu origem ao padrão BR-ASCII e posteriormente ao padrão ABNT-1 para teclados. Vale lembrar que hoje em dia, nos PCs, usamos o padrão ABNT-2. Não seria esse micro um possível MSX 2? Bem, se você abrir um Hotbit preto, você verá, no plástico da carcaça, marcações para corte que lá ficaram, além das letras R, G e B. RGB, todos nós sabemos, é um padrão para a saída de imagem em melhor qualidade usado para monitores coloridos. Poucos MSX 1 têm saída RGB, e entre eles, curiosamente o Expert, da Gradiente, é um deles, mas o Hotbit não tinha, embora no gabinete preto houvesse essas marcações.

Acima, o famoso 'Hotbit preto'.

Na conversa que tive com o senhor Milton Scorza a respeito, perguntei e ele me confirmou a suspeita: Era a intenção da Sharp fazer um MSX 2. O Hotbit preto era para ter sido um MSX 2! Devido aos fatores alheios à sua vontade, porém, isto não foi feito. Por que? Bem, continue a leitura.

Problemas?

Vamos listar alguns dos problemas que levaram o Hotbit a vender menos do que o esperado.

• O "fator pai e mãe": No Brasil da hiperinflação, Plano Cruzado, corte de zeros na moeda e mudanças de nome do dinheiro, ou seja, meados dos anos 1980, sustentar uma casa era um desafio realmente inacreditável e quase impensável. E os pais (se é que posso dizer, nossos pais), querendo dar o melhor para os seus filhos, empenharam-se para comprar computadores e presenteá-los. Quem sabe ali não estava o seu futuro como profissional? Afinal, tirar R$ 4.150,50 (em valores corrigidos para os dias de hoje) e comprar um micro era algo muito difícil. E aí entra que o Hotbit tinha mais "cara de brinquedo". O Brasil estava entrando na "era do consumo", e o Expert tinha um apelo mais profissional. Logo, houve crianças que pediram Hotbits e ganharam Experts, mas o contrário foi bem mais difícil. E nisso, o Expert – que por causa da jogada do videogame na Zona Franca tinha uma posição mais vantajosa em termos de preço (vide a Jogos 80 de número 15) – vendeu mais do que o Hotbit, mas não foi o único fator.

• O marketing da Gradiente: A Gradiente investiu pesado em marketing. Você via Experts em novelas da Rede Globo (em "Mico Preto" ele era o protagonista), programas de humor (como o "Trapa Hotel" em "Os Trapalhões"), em propagandas espalhadas em tudo que é canto. Os comerciais de TV apare-

cendo direto... E a Sharp? Bem, eu soube que o Hotbit aparece num filme nacional, "Eu". E tirando propaganda na mídia impressa, não vimos muito mais a respeito.

• A interface de drives: Se a interface de drives da Sharp tivesse sido a primeira a sair (justiça seja feita, foi a segunda), talvez a Microsol não tivesse se tornado o padrão de fato.

• Manuais inferiores: Convenhamos, o manual do usuário do Hotbit é bom, mas nem se compara ao trabalho muito bem-feito do prof. Pierluigi Piazzi (já falecido) nos manuais do Expert. O material é simplesmente excepcional, e isso fez toda a diferença quanto à formação de novos entusiastas da plataforma. Os manuais contaram a favor do Expert e só depois é que a Editora Aleph publicou um livro que seria o manual "de fato" do Hotbit, o "Como Usar O Seu Hotbit".

• O atraso nos periféricos: Isso aconteceu com Sharp e Gradiente, as famosas promessas feitas e não cumpridas. Até mesas digitalizadoras foram prometidas, e na prática, nada foi feito, mas a Sharp produziu muitas coisas até e encarou o padrão com seriedade. Pena que a resposta foi aquém do esperado.

• A Sharp japonesa: Há quem diga que o principal fator foi a pressão da Sharp japonesa para parar a produção do Hotbit por causa dos fatores expostos neste artigo. O Sr. Milton Scorza confirmou que a pressão de fato existiu.

Logo, as vendas foram aquém do pensado (conforme vimos) e com isto a Sharp fechou a Epcom e parou a produção do Hotbit no final de 1988. Posteriormente, a Sharp fechou as portas e recentemente a marca Epcom virou uma fabricante de clones de IBM-PC.

A vida na comunidade MSXzeira brasileira

O Hotbit sempre recebeu muito carinho da comunidade MSXzeira brasileira por ser um micro robusto: É raro ver um Hotbit com defeito mesmo 30 anos depois de ter sido fabricado. Claro que as alterações no BASIC ("Pronto" ao invés de "Ok") incomodam, mas é um micro robusto e resistente, com uma saída de imagem decente (ao contrário do Expert) e uma qualidade no processo de fabricação que é invejável passados ainda 30 anos. Os direcionais grandes são algo estranho para quem vem do Expert (como eu), mas o micro, em si, é até hoje muito agradável no olhar e no tato.

O Expert teve mais atualizações pelo simples motivo de ter mais espaço interno, mas houve também projetos para o Hotbit, como a inserção de um drive de 3 1/2" (que ficou conhecido como um "Hotbit DD Plus" - http://www.msxpro.com/hotbit_ddplus.html), a instalação de kits DDX 2.0 (http://www.msxpro.com/kitddx.html), o projeto M5X, que é uma nova placa-mãe para o Hotbit (http://optotech.net.br/fzanoto/m5x.htm), sem contar com os projetos mirabolantes como o MSX-UNI.

Até hoje, o Hotbit é querido pela comunidade e ainda tem muitos fãs e usuários pelo Brasil afora. Meus votos de uma vida longa e próspera aos Hotbit, os melhores representantes computacionais domésticos feitos pela Sharp, e um micro que está no coração de todos nós.

J80

1983: O Ano dos Videogames no Brasil

Documentário sobre a chegada da novidade ao país está a todo vapor!

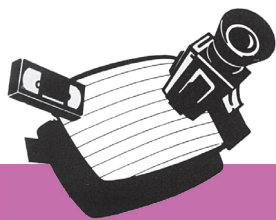
A Jogos 80 conversou recentemente com o idealizador de um documentário que promete contar a história de como os videogames, enquanto nova forma de entretenimento, chegaram oficialmente ao país em 1983. Em produção desde abril e com base nos livros "1983: O Ano dos Videogames no Brasil" e "1984: A Febre dos Videogames Continua", o filme, em desenvolvimento na produtora ZeroQuatroMídia, tem previsão de lançamento para o primeiro semestre de 2016 e traz, entre tantas entrevistas, conversas com o cofundador da Atari, o americano Nolan Bushnell, e com o renomado publicitário Washington Olivetto, responsável pela campanha publicitária de lançamento do Atari no Brasil. Aproveitem, caros leitores, para se atualizar quanto ao andamento do filme!

** Todas as imagens deste artigo são fotos dos entrevistados, gráficos e imagens que estarão presentes no documentário.*

Equipe Jogos 80

Jogos 80: *Como surgiu - e amadureceu - a ideia deste documentário?*

Marcus Garrett: A ideia aconteceu depois que assisti a duas ótimas produções estrangeiras, os documentários "From Bedrooms to Billions", acerca da história da indústria de games do Reino Unido, e "Atari: Game Over", um filme sobre a derrocada da gigante americana do entretenimento, a Atari, com foco nos cartuchos descartados em um aterro sanitário da cidade de Alamogordo, Novo México. Falo de dois documentários fantásticos que realmente me inspiraram muito, que me motivaram a contar a nossa história brasileira, mas desta vez na forma de imagens e sons. Meus livros já foram publicados, portanto, o grosso da pesquisa já estava feita... Por que não encarar este desafio? A realização de um filme seria algo que demandaria muito mais tempo e dinheiro, e requereria a ajuda de bastante gente, afinal, ninguém faz nada sozinho neste mundo. Lancei a ideia para alguns amigos próximos e todos a adoraram, fiquei motivado. Porém, resolvi realmente encarar a tarefa ao conhecer o profissional Artur Palma, da produtora ZeroQuatroMídia, indicado a mim por um amigo em comum, o jornalista André Forte do site Kapoow!. O Artur, acostumado a produzir conteúdo da área de videogames, seria o responsável por toda a parte técnica do documentário, ou seja, produção, gravação e edição. Juntamos, digamos, a fome com a vontade de comer. Após o planejamento inicial, criamos uma campanha para arrecadação de fundos, o chamado financiamento coletivo, e a coisa começou a evoluir. Caso conseguíssemos o montante em 30 dias, a resposta seria dada: as pessoas estariam mesmo interessadas em um documentário que contasse esta história?

J80: *Quais foram as dificuldades iniciais? Imaginamos que não seja fácil tirar algo assim do pa-*

pel.

MG: Inicialmente a maior dificuldade era levantar o montante necessário para realizar o filme. Graças a um bom acordo que fiz com o Artur e também aos esforços de vários amigos, que de cara concordaram em ganhar o mínimo (ou quase nada) para ajudar, a ideia se tornou viável, ela não se parecia com um sonho maluco. Havia uma série de fatores em jogo, tais como gastos com passagens aéreas, estadias, combustível, pedágio e, o mais preocupante em termos financeiros, a aquisição de imagens de arquivo da época, algo que se mostrou muito caro. Com a ajuda do pessoal do site Kickante (www.kickante.com.br), uma espécie de Kickstarter/Indiegogo nacional, bolamos a campanha de crowdfunding, o Artur editou um vídeo de apresentação e, em trinta dias, conseguimos levantar pouco mais da meta de R$ 20 Mil. Ficamos muito felizes ao constatar que as pessoas acreditaram na ideia e na capacidade de realização de um projeto difícil. Conseguidos os recursos financeiros, o restante era mais "fácil". Algo que facilitou nossa vida foi uma lista de pessoas entrevistadas previamente para a Jogos 80, o que demandou de nós somente um novo contato para que elas prontamente concordassem em conceder novas entrevistas. Foi um excelente ponto de partida!

***J80:** Quais equipamentos estão utilizando?*

MG: As entrevistas estão sendo captadas pelo Artur na resolução de 4K (3840 × 2160 pixels) com equipamento profissional e, tamanha a qualidade de imagem, o documentário pode perfeitamente ser exibido em uma sala moderna de cinema. Claro que, além das entrevistas, nada estará no formato de 4K, lidaremos com as mais variadas qualidades e fontes diferentes - principalmente quando levamos em conta as antigas imagens de arquivo. As entrevistas que estamos recebendo de terceiros, em virtude das diferenças em termos de equipamentos e captação, também acabam por apresentar qualidade diferenciada. O Artur, no momento da edição e da pós-produção, lidará com estas variáveis a fim de que tudo se convirja e se torne uniforme.

Mauricio Arditti (Gradiente/Polyvox)
DIRETOR DE PESQUISAS E DESENVOLVIMENTO

***J80:** E como está o ritmo da produção?*

MG: Está super bem, já fizemos bastante coisa. Entrevistamos, graças ao Artur, mais de trinta pessoas tanto na cidade quanto no litoral e no interior de São Paulo, na cidade do Rio de Janeiro e até mesmo no exterior, tais como o cofundador da Atari, Nolan Bushnell, por meio da ajuda de um amigo americano que mexe com produção de vídeo. Devo dizer que este foi um verdadeiro lance de sorte e de timing! Batemos papo com várias pessoas da Indústria nacional, diretores da Gradiente/Polyvox, da Sharp do Brasil, da Philips do Brasil, da Philco Ford e da

José Schiavoni
JORNALISTA

Microdigital, antigos donos de locadoras, jornalistas pioneiros, economistas, designers e, claro, jogadores. O documentário abarcará os dois lados da "moeda": quem fez a coisa acontecer e quem consumiu a novidade em primeiríssima mão à época como jogador. Além de nossos esforços, estamos recebendo entrevistas realizadas por terceiros, conforme eu já disse, como o pessoal da UCEG, a União Cearense de Gamers, que representará o Nordeste do país. Eles se propuseram a ajudar com entrevistas realizadas lá, por exemplo, com o autor Daniel Gularte ("Jogos Eletrônicos: 50 Anos de Interação e Diversão"), o que nos poupa bastante em recursos financeiros. Além de poucas entrevistas que faltam, a trilha sonora - composta na maior parte pelos músicos Pulselooper e Droid On - está 95% pronta, as animações e os infográficos, realizados pelos artistas Roosevelt Garcia e Leonardo Bussadori, estão prontos, as capturas de jogos, feitas pelo meu grande amigo Leandro Camara e seu parceiro Lucas Juswiak, encontram-se em andamento. As centenas de fotos/imagens selecionadas também já estão sendo tratadas pelo artista gráfico Saulo Santiago, o roteiro, escrito por mim com auxílio de Leandro Camara e do jornalista Carlos Bighetti, já tem 70 páginas e está em dia com o conteúdo das entrevistas que já foram decupadas. Em suma: as coisas estão andando muito bem, estamos bem adiantados e não fizemos nada correndo, nada que comprometesse a qualidade. Falando a verdade, parece que tudo está conspirando para que este documentário dê certo e fique o melhor possível! Só não dá para ir mais rápido porque os envolvidos têm outros afazeres e projetos, e mexem com o documentário, digamos, em horários de folga...

***J80:** Todos os possíveis entrevistados foram encontrados? Vocês tiveram alguma surpresa?*

MG: Sim e não. Conforme citei antes, aproveitamos o contato prévio das entrevistas para a Jogos 80 para retomar o contato e conseguir novas entrevistas com as mesmas pessoas, caso, por exemplo, do antigo engenheiro da Splice do Brasil, o Sr. Kazuaki Ishizu. Por outro lado, tivemos algumas baixas. Com alguma persistência encontramos, por exemplo, o Sr. Gabriel Almog, antigo sócio da Dynacom, e embora ele tenha inicialmente concordado em conceder a entrevista, ele "sumiu". Não conseguimos mais contato há alguns meses, uma pena. Houve surpresas também! Tive uma grata surpresa ao receber um telefonema do Sr. Julio Ivo Albertoni, antigo sócio da Sayfi Computadores e posteriormente da Milmar, empresas que produziram, respectivamente, o Dactari e os diversos modelos do Dactar. O telefone tocou e, imaginem só, era ele querendo participar do documentário! Quem forneceu o telefone ao empresário foi um antigo funcioná-

>

rio, o engenheiro Mario Stanisci, quem já havíamos entrevistado. Este tipo de coisa, quando acontece, é indescritível em palavras, é muito emocionante!

***J80:** Houve alguma falta? Alguém que não conseguiram contatar ou que se recusou a falar?*

MG: Sim, houve mais baixas além do Sr. Almog. Tivemos uma surpresa desagradável ao saber que o Sr. Francisco Sbragia, diretor comercial da CCE, havia falecido. Graças à boa vontade da filha dele, a Sra. Veralucia, conseguimos informações muito bacanas sobre o Supergame, console que a empresa lançou em 1984, e a linha de cartuchos que acompanhou o videogame. Outro caso foi o do já citado Sr. Kazuaki Ishizu, que concordou em falar conosco mesmo estando adoentado, que nos concedeu uma entrevista muito informativa ainda que não estivesse muito disposto. Somos muito gratos a ele e à sua filha pela acolhida. Uma das baixas, uma grande baixa na verdade, foi o Sr. Joseph Maghrabi, antigo sócio da Canal 3 Ind. e Com. Ltda. Atualmente morando fora de São Paulo, ele aparentemente não está com tempo para nos receber - mesmo tendo falado anteriormente à Jogos 80 (edição número 7). Uma pena, pois é uma figura ímpar de nossa história, um pioneiro... Quem sabe ele muda de ideia? Não nos demos por vencidos ainda!

***J80:** Poderiam apontar um entrevistado que realmente tenha emocionado vocês ao contar histórias dos bastidores?*

MG: É difícil escolher só um. As entrevistas são todas muito emocionantes e informativas. Destaco, contudo, o bate-papo que tivemos com a já citada Sra. Veralucia Sbragia, filha do diretor comercial da CCE que esteve diretamente envolvido com o lançamento do Supergame, clone do Atari, em 1984. Infelizmente, ele faleceu há alguns anos. Em vista disto, a Sra. Vera ficou visivelmente emocionada em seu depoimento. Aliás, uma das ideias do filme, algo um tanto óbvio, é justamente homenagear as pessoas que fizeram esta história acontecer, que influenciaram e favoreceram a chegada dos videogames ao Brasil. O documentário é uma ode a eles!

***J80:** Vocês conseguiram imagens de arquivo da época, não? Como isto funciona?*

MG: Obter as tão desejadas imagens de arquivo era um de nossos sonhos. Conseguir as imagens em si nem é tanto o problema, pois muitas emissoras as têm em seus arquivos, o grande problema é o custo delas. Cobra-se comumente, para este tipo

>

de material, por minuto, o valor gira na faixa de R$ 4.500,00. R$ 4.500 o minuto por um licenciamento que, grosso modo, dura dez anos. É muito dinheiro, é algo que quebra qualquer produção se não for bem pensado, bem analisado. Após uma negociação bem sucedida com a TV Cultura (Fundação Padre Anchieta), conseguimos um preço justo e estamos licenciando um minuto de material precioso. Há, por exemplo, imagens da fachada do Mappin, antiga e famosa loja de São Paulo, imagens da UD, a Feira de Utilidades Domésticas, cenas do presidente Figueiredo e outras surpresas... Aguardem! O material está armazenado em diferentes padrões e mídias, estamos recuperando os vídeos de fitas U-matic e Betacam, e de rolos de filme de 8 mm e de 16 mm. Eu estive pessoalmente na TV Cultura para a escolha das imagens e isto foi uma experiência muito divertida!

***J80:** Você não acha que este documentário deveria ser apresentado para o resto do mundo, ou seja, ser legendado em Inglês? Qual a possibilidade disto acontecer?*

MG: Sem dúvida, porém, uma versão (quando é do Português ao Inglês, diz-se "versão", não tradução) em nível profissional, feita por um tradutor formado, especializado, custa muito caro. Infelizmente, não dispomos de tais recursos. Claro que o processo poderia ser feito por amigos, provavelmente até de maneira gratuita, contudo, o trabalho demanda muito tempo, paciência e dedicação. Quem sabe futuramente...?

***J80:** Qual a previsão para a entrega do filme? Haverá pré-estreia ou algo do tipo? Como as pessoas ficarão sabendo?*

MG: A previsão de lançamento é abril de 2016, mas pode ser que ele atrase um pouco em virtude das festividades de fim de ano e as férias de janeiro/fevereiro, isto além da Lua-de-Mel do Artur, ele casa logo. Pode parecer que não, mas a etapa da edição é bem demorada. É na edição que, de fato, testam-se ideias que estavam na cabeça da gente, que se vê o ritmo e o andamento do filme. Na edição, é claro, a gente também faz o ajuste fino de tudo, insere-se os efeitos, as transições, as músicas etc. etc. Prevejo muito trabalho para o Artur Palma! Além do exposto e como disse anteriormente, trabalhamos no documentário em momentos de folga, de pausa em nossos "day jobs". Não há, em absoluto, corpo mole, a gente está 100% comprometido com o filme, porém atrasos podem acontecer. Prevemos que a coisa aconteça nesta ordem:

1) Os Kickadores da categoria "Produtor Executivo" receberão, com uma semana de antecedência em relação ao lançamento oficial, links para assistir ao documentário em primeira mão.

2) Se tudo der certo, a pré-estreia acontecerá no auditório de uma grande faculdade de São Paulo no que será, provavelmente, um dia com várias atividades além do filme. Isto ainda será confirmado.

3) Todos os Kickadores, cujas recompensas contemplem, receberão links para efetuar o download do documentário.

4) As recompensas (CDs, DVDs, BDs, livros, pôsteres

>

etc.) serão despachadas, via Correios, a todos os Kickadores cujas categorias contemplem brindes "físicos".

5) Passado um período ainda a ser confirmado, o documentário irá ao ar no canal da ZeroQuatroMídia do YouTube para que todos possam vê-lo.

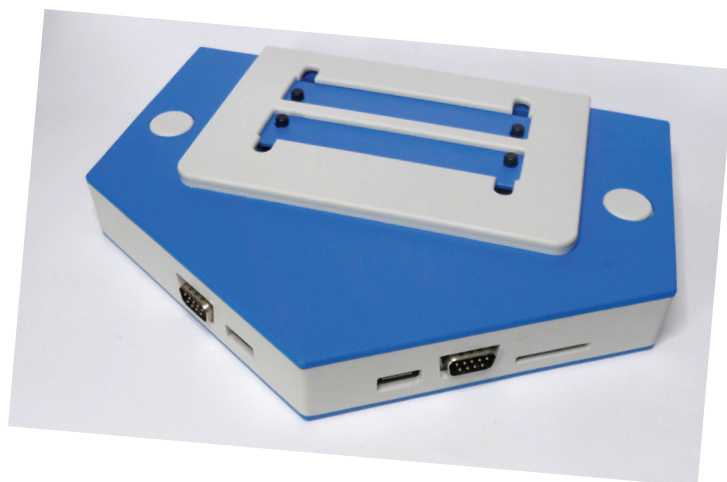
***J80:** Qual a sua visão do mercado de videogames daquela época após tantas entrevistas feitas?*

MG: Em vista de vários fatores que explicaremos no documentário, nosso mercado brasileiro da época foi único, peculiar e pitoresco: os clones do Atari, isto é, as cópias não oficiais do console e dos cartuchos (alguns até com melhorias como um botão de pausa!), as estratégias brasileiras de nacionalização dos jogos, como no caso do cartucho "Didi na Mina Encantada!" do Odyssey, as campanhas criativas de marketing, as primeiras locadoras... No exterior, os lançamentos aconteceram paulatinamente e cada qual ao seu tempo, mas devido ao nosso atraso notório nos anos 80 em termos de novidades, o brasileiro acabou exposto a uma gama de equipamentos de forma simultânea, os produtos se "atropelavam". Chegava a ser confuso! O pai de família, em épocas como o Natal, não sabia bem o que comprar para os filhos com tantos videogames e microcomputadores na praça.

***J80:** Há algo que queira falar para os Kickadores, colecionadores e entusiastas?*

MG: Nem sei como agradecer tamanha ajuda que estamos tendo. Desde o início da campanha de crowdfunding, senti que as pessoas acreditaram na ideia, acreditaram no projeto. Gostaria de dizer a todos que vocês não se arrependerão, estamos preparando um documentário fantástico e recheado de informações, de imagens, de curiosidades e de "causos" interessantes – e, acima de tudo, com emoção e com o coração para fazer jus, para reconhecer as pessoas que fizeram esta história, que fizeram com que o videogame aportasse em nosso país em uma época muito difícil da economia (com inflação galopante!), em um período em que ainda vivíamos sob uma ditadura militar e sob censura. Aguardem, estamos dando o máximo da gente!

J80

Acima, o Sr. Francisco Sbragia, finado diretor da CCE; abaixo, moviola da TV Cultura, equipamento utilizado na digitalização de filmes em película

Rudolf Gutlich

Nesta primeira parte do artigo, conheceremos um pouco mais sobre este último modelo de MSX produzido que apareceu há poucos meses nos grupos locais de desenvolvimento.

UM POUCO DE HISTÓRIA

A linha MSX é conhecida pela grande quantidade de fabricantes e modelos que foram criados, com os mais diferentes recursos adicionais, indo de máquinas simples até com poderosos recursos de sobreposição de vídeo e muitas outras funções. O que poucos poderiam imaginar é que, passados muitos anos de seu último modelo "oficial" (o Panasonic Turbo-R, nos modelos ST e GT), ainda fossem lançados micros compatíveis com o padrão. Em 2006 surgiu o OCM, ou "1 chip MSX", que consiste de uma placa que utiliza um chip FPGA (resumidamente, um circuito integrado que pode ser programado – customizado – para realizar inúmeras funções). Este chip reproduz o funcionamento de todos os circuitos integrados de um MSX 2.0 com exceção da memória RAM. Este projeto foi produzido pela D4 Enterprise e comercializado no Japão, e por problemas de regulamentação, não foi permitida a venda na Europa. Quando os problemas foram sanados, a empresa que iria comercializar (Bazix) deixou de ser a representante da MSX Association e acabou não lançando mais. A partir desta implementação, o usuário KdL passou a fornecer firmwares não oficiais para o COM, e a partir destas informações um grupo de coreanos, participantes do fórum "MSX nun Gudakdari" (MSX é ultrapassado) decidiu criar um equipamento semelhante, um aparelho com todas as informações disponibilizadas gratuitamente para quem o quisesse reproduzir.

Surgiu então o Zemmix Neo. O nome foi dado em homenagem ao fabricante coreano Zemmix, que produzia clones de MSX nos anos 80 e 90. A grande vantagem deste modelo é que já era compatível com o MSX 2+. Foram criadas 100 peças neste lote. O segundo lote foi chamado de Zemmix Neo Lite, aparentemente só com diferenças estéticas, e com 42 peças produzidas. Com as informações disponibilizadas, um grupo brasileiro decidiu produzir um lote inicial deste último modelo com 36 peças. Este grupo foi encabeçado pelo Luís Luca, Fabio Belavenuto e Luciano Sturaro. Todas as etapas foram pagas pelos participantes de acordo com as peças que precisavam ser compradas. No final, o equipamento custou aproximadamente 150 dólares e levou cinco meses para ser finalizado, muito deste tempo sendo preenchido pela demora nas entregas

>

dos componentes (adquiridos, em sua maioria, da China).

ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

- Clock de 3.58 MHz até 8.06 MHz.

- Saídas de Vídeo: Composto, S-Video, RGB 15KHz, VGA 31KHz, com ou sem emu.

- Saídas de Áudio: 2 x RCA (uma das saídas é compartilhada com a porta K7).

- Memória RAM: 2 MB ou 4 MB (configurável por dip switch).

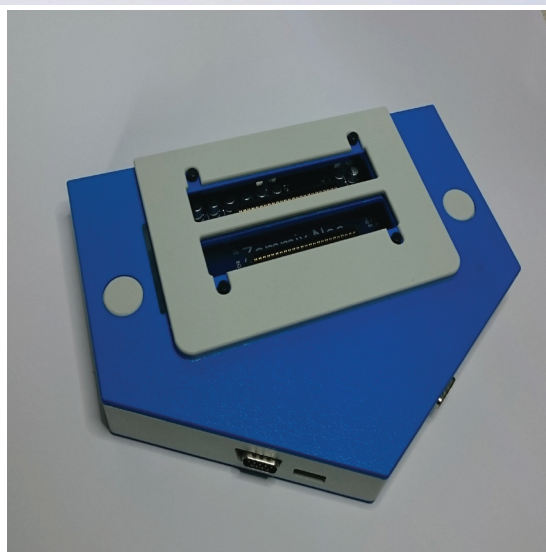
- Unidade de Armazenamento: Leitor Cartão SD (particionado em FAT 16 até 2 GB).

- 2 slots para cartuchos MSX.

- 2 portas joystick DB9.

- 2 portas USB, sendo que uma aceita teclados USB (somente para modelos compatíveis com protocolo PS/2).

- 1 conector de teclado PS/2.

Além de seus conectores, na parte inferior existe um bloco de oito dip switches utilizados para configurar o estado operacional do Zemmix. São estas as configurações possíveis (vide tabela abaixo):

SW1	**Clock da CPU**	Fixo em 3,58MHz ou variável até 8.06MHz
SW 2 e 3	**Saída de Vídeo**	A/V e Super Vídeo, RGB (15KHz), 31KHz normal ou com scanlines
SW 4	**Slot 1**	Habilitado ou ativa uma ESE MegaSCC+ interna de 1MB
SW 5 e 6	**Slot 2**	Habilitado ou ativa expansões de memória do tipo ESE MegaSCC+ interna de 1MB, ESE MegaRAM* interna de 1MB (bancos de 8 ou 16KB)
SW 7	**Memória**	2MB ou 4MB de Mapper
SW 8	**Leitor SD**	Habilitado ou desabilitado

1. ARMAZENAMENTO

O Zemmix Neo Lite possui um conector para utilização de cartões SD (pode-se utilizar cartões MicroSD com adaptadores) de até 2GB particionados em FAT16. Cartões maiores podem ser utilizados, mas o espaço adicional ficará inutilizado. Recomenda-se utilizar o SD Card Formatter para criação da partição e formatação para evitar possíveis incompatibilidades já detectadas com o Windows 7.

2. FUNCIONAMENTO

O Zemmix Neo Lite possui, assim como a versão anterior, um logotipo diferente do MSX "padrão". Decidiu-se colocar a logomarca da Zemmix juntamente com o Neo para evitar problemas de copyright com a MSX Licensing Corporation. O KdL gerou várias versões de boot disponíveis que podem ser baixadas diretamente de seu site.

3. LINKS:

One Chip MSX: `https://en.wikipedia.org/wiki/1chipMSX`

Usuário KdL: `http://www.msx.org/users/kdl`

SD Card Formatter: `https://www.sdcard.org/jp/downloads/formatter_4/`

J80

ENTREVISTA com o Entusiasta

Luiz Bonaccorsi. Bonaccorsi. Bona. Não importa como você o tenha conhecido, a verdade é que o "menino que mudou a história do Atari no Brasil", assim batizado pelo colecionador Antonio Borba em um artigo recente de sua autoria(*), foi o precursor de um fenômeno iniciado há mais de duas décadas: o pioneiro envio de videogames e cartuchos nacionais ao estrangeiro como resultado de negociações. Esta atividade, realizada antes de que outras pessoas tivessem a mesma ideia, acabou apresentando ao mundo os produtos brasileiros, de uma forma ou de outra "filhotes" da política de Reserva de Mercado, que encantaram americanos, europeus e japoneses com suas particularidades e peculiaridades. A Jogos 80 bateu um papo muito bacana com Bonaccorsi em que ele revelou, entre outras coisas, como tudo começou, como foi jogar Atari quando o console era novidade, como funcionava o seu negócio e o que esperar dos videogames no futuro.

Marcus Vinicius Garrett Chiado

Jogos 80: *Como foi sua primeira experiência com videogames? Qual aparelho? Em quais circunstâncias?*

Luiz Bonaccorsi: Foi quando um amigo de infância ganhou o primeiro Atari. A meninada fazia fila para poder jogar o Space Invaders. Era uma partida cada um, e as partidas duravam muito rápido - acho que porque o nosso cérebro na época não conseguia processar tamanho potencial gráfico, ha ha ha ha.

J80*: E em que ano aconteceu? O Atari em questão era importado ou algum clone nacional?*

LB: Foi no final dos anos 70. Ainda não existiam clones brasileiros, o Atari tinha acabado de ser lançado nos E.U.A., e a única maneira de conseguir era trazendo de lá ou "encomendando" com alguma aeromoça. Eu me recordo que o maior problema envolvia a transcodificação dos consoles, pois a imagem ficava em preto e branco nas TVs brasileiras. Inclusive, este virou um grande negócio para as eletrônicas da época.

J80*: Você chegou a brincar com os ditos aparelhos pré-cartuchos, tais como o Telejogo, os Game & Watch e os relógios com jogos do tipo Casio Game?*

LB: Eu não curto muito games portáteis. Os videogames têm que ser jogados na sua plenitude, nas maiores telas possíveis de TV. Eu me lembro que uma vez fomos na casa de um pai de um amigo meu, muito rico, e ligamos o Atari a um projetor (aparelho ca-

ríssimo e incomum na época). O canhão do Space Invaders ficou do tamanho de um tanque, foi muito divertido!

***J80**: Já existiam locadoras de Atari no Rio de Janeiro no início dos anos 80, certo?*

LB: Sim, as duas locadoras que eu frequentava eram a Video Game Center (da Beth e do Julio) e a Electronic Games Club (da Claudia), ambas ficavam no subsolo de duas galerias em Ipanema. As locadoras, naquela época, eram verdadeiros clubes onde o pessoal se reunia para trocar idéia sobre os jogos. A gente ficava horas não só conversando, mas também esperando para ver se o jogo desejado era devolvido para poder alugá-lo. Não existia Internet nem em sonho, e esse tipo de interação pessoal entre os jogadores era muito divertida.

***J80**: Quais eram seus jogos favoritos de Atari?*

LB: Adventure é meu jogo de Atari predileto. Adorava o elemento aleatório nas partidas com o morcego ladrão vagando pelo reino e trocando as peças de lugar. Este jogo foi muito revolucionário para os padrões da época. O Raiders of the Lost Ark também foi um jogo que inovou com um conceito novo de jogos de aventura do tipo RPG – muito interessante e desafiante. Há um título pouco conhecido que eu gosto muito, o Mine of Minos. Você controla um robô dentro de uma caverna que vai se alagando aos poucos. É preciso juntar os pedaços de robô para ganhar vidas extras e enfrenta-se os inimigos deixando minas explosivas pelo labirinto. Além dos citados, evidentemente os clássicos da Activision, tais como River Raid, Megamania e H.E.R.O.

***J80**: Você se lembra de quando os primeiros clones do Atari começaram a surgir no país? Chegou a ter algum?*

LB: Na época em que os clones de Atari começaram a sair no Brasil, eu já tinha entrado de cabeça no Intellivision, então, não tive nenhum daqueles consoles. O Intellivision me chamou muito a atenção por possuir jogos com alto nível de complexidade, e essa característica acabou me conquistando.

***J80**: Na sua opinião, qual foi o melhor clone produzido na época? Por que?*

LB: Sem pensar duas vezes, o Onyx Junior. Ele incorporou a função de pausa nos jogos de Atari, uma característica inédita.

***J80**: E qual a melhor marca de clones de cartuchos especificamente? Por que?*

LB: Eu gosto muito dos cartuchos da Tron por diversos motivos. Eles possuem aquele puxador em formato de "T", têm ilustrações divertidas presentes no label de cada jogo e um encaixe suave no console.

***J80**: Em relação ao Intellivision, console que citou, pena que os jogos do sistema eram um pouco escassos nas locadoras, não? Aliás, como conseguiu o videogame? Importado ou já era o nacional da Sharp?*

LB: Naquela época, eu costumava comprar os consoles importados, mas nas locadoras do RJ até que existia uma boa oferta de jogos de Intellivision. Eu gostava tanto do console que, quando eu ainda era garoto, um dia eu matei aula para ir de ônibus a São Paulo para comprar alguns títulos que não existiam no

JOGOS DA COLECO - Todos os jogos feitos pela Coleco para o Intellivision (adaptados)foram péssimos. Eram títulos quase todos banais e que tiveram algum frisson quando foram adaptados o Coleco, devido ao alto padrão gráfico para a época. No Intellivision os gráficos eram tão ruins que circulava o boato de que tal deficiência era proposital, numa tentativa de boicotar o sistema. O Zaxxon conseguia ser ainda pior do que no Atari (visão traseira em esforço de simular algum efeito 3D), o Donkey Kong tinha apenas 2 fases e ainda tínhamos os terríveis Venture, Carnival Donkey Kong Jr.e Mouse Trap.

JOGOS DA PARKER BROTHERS - Essa tradicional firma sempre foi especialista em jogos de tabuleiro. Com o mercado ameaçado pelo surgimento da onda dos video games, a Parker Brothers resolveu se juntar ao inimigo e criou jogos em variados sistemas. No Intellivision tivemos: Super Cobra (baseado no arcade homônimo, na linha do voe-atire-solte bomba, com visão lateral) Star Wars (igual ao do Atari, destrua com seus caças os "Walkers" do 2º filme da trilogia), Frogger (o clássico do sapo que deve atravessar a rua, pular nos troncos e entrar nas tocas), Congo Bongo(?), Q.Bert (bicho esdrúxulo que pula em pirâmides 3D) e Popeye .

JOGOS INTERPHASE - Essa desconhecida firma fez apenas 2 jogos para o Intellivision e sumiu. Blockade Runner levava você ao comando de uma espaçonave, que deveria abrir caminhos em direção ao planeta Terra Sua visão era do interior da nave... Sewer Saw era um jogo passado dentro dos esgotos de uma cidade. A visão, traseira ao seu boneco, mostrava o labirinto das galerias em 3D, onde você deveria atirar nos desagradáveis habitantes (ratos, jacarés) na procura do submarino (???)inimigo. Os cartuchos eram em plástico colorido e de difícil encaixe. Quase arrisco a afirmar que se tratava de uma firma estrangeira pirata.

DEMON ATTACK - Ganhou prêmio de melhores gráficos em ????. Na estação lunar "Tranquilidade", seu canhão devia destruir as diversas ondas de (3) ataque dos demônios. O cenário mostra a superfície lunar, por onde desliza seu canhão no melhoc estilo "space invaders", com a Terra e o espaço ao fundo. A cada tiro acertado, os repetitivos timbres de som vão se tornando cada vez mais agudos, dando uma atmosfera tensa ao jogo. Rechachado o ataque do inimigo, você decola rumo a nave mãe "pandemonium", que é defendida por um escudo flamejante e por uma vasta armada de inimigos suicidas. Desgastado o escudo, atire através da "janela" vulnerável que fica em constante movimento sobre o reator da fortaleza, destruindo-a numa apoteótica explosão. Jogo muito semelhante ao arcade "Phoenix", que apresenta águias ao invés de demônios (e que teve uma adaptação ao sistema Atari).

Happy Trails - Revolucionário jogo de quebra cabeças da Activision, exclusivo para o Intellivision. Imaginemos uma área retangular na tela de sua TV. Essa área está quase toda preenchida por varias placas quadradas. Cada plaqueta dessa contém em seu interior um certo padrão de caminhos. Pois bem, como as plaquetas estão todas juntas, os caminhos todos se entrecruzam, formando uma espécie de labirinto. Seu objetivo é fazer com que o homenzinho que está na tela pegue todos os sacos de dinheiro, que se encontram pelos caminhos do labirinto. Só há um detalhe nisso tudo: o seu controle não comanda o homem mas sim as plaquetas! Mexa com elas, formando caminhos que possibilitem que o homem pegue os sacos de dinheiro. Eventualmente, os caminhos podem terminar em precipícios ou então formam um labirinto incompatível, que terminam em becos sem saída. é permitido inverter a trajetória do boneco ou aumentar sua velocidade.(também) Temos 2 jogos semelhantes a esse em estrutura: Locomotion (Intellivision/Mattel/envolvendo um trem e suas possibilidades de trilhos) e Zenji (Colecovision/Activision/ onde movemos uma face que deve conectar todos os caminhos a uma fonte comum de energia). Todos os jogos envolvem o fator tempo como limitador na ação do raciocínio.

COLECOVISION (1)

SISTEMA NASCEU DA ESTRANHA UNIÃO ENTRE A COLECO (FIRMA DE BRINQUEDOS, CUJA MAIOR ATRASÃO ERA A BONECA "REPOLINHO"!) E A WARNER. SENDO O SEU PADRÃO GRÁFICO BEM DETALHADO P/ A ÉPOCA, OS JOGOS ERAM VISUALMENTE ESPETACULARES. PRATICAMENTE TODOS OS ARCADES DE SUCESSO TIVERAM SUA ADAPTAÇÃO NO COLECO, FATOR DECISIVO NA POPULARIZAÇÃO DO SISTEMA. NO ENTANTO, FOI UM VIDEO GAME MUITO VOLTADO P/ JOGOS DE AÇÃO, LIMITANDO SUA ABRANGÊNCIA P/ UM PÚBLICO MAIS JOVEM (EM GERAL). OUTRO PROBLEMA EM A FRAGILIDADE DA MÁQUINA, QUE APRESENTAVA DEFEITOS FACILMENTE, A DESTACAR A TERRÍVEL DOENÇA NA PLACA-MÃE, QUE SÓ ERA SOLUCIONADA COM A TROCA DA MESMA.

ACESSÓRIOS A COLECO CRIOU 3 INTERESSANTES TIPOS DE CONTROLE: "DRIVE" - UM VOLANTE SOBRE UM BASE DE PLÁSTICO, COM UMA REENTRÂNCIA NO LADO DIREITO P/O ENCAIXE DO CONTROLE COMUM (QUE DESEMPENHAVA ALGUMA FUNÇÃO COMPLEMENTAR, GERALMENTE A "MARCHA") E COM UMA EXTENSÃO QUE, SEPARADA POR UM FIO, DESEMPENHAVA A FUNÇÃO DO ACELERADOR. O "DRIVE" NECESSITAVA DE 4 PILHAS GRANDES (?); "SUPER ACTION" - UMA GENIAL CRIAÇÃO, CONSISTIA NUM CONTROLE BEM ANATÔMICO. A MESMA MÃO QUE O SEGURAVA TAMBÉM TINHA ACESSO IMEDIATO AOS 4 BOTÕES DE AÇÃO, DEIXANDO A OUTRA MÃO LIVRE P/O MANUSEIO DO JOYSTICK (PALITO COM UMA BOLA LARANJA NA PONTA), DOS 12 BOTÕES DO TECLADO E TAMBÉM DO DISPOSITIVO DESLIZANTE (ESPECÍFICO P/ ALGUNS JOGOS ESPORTIVOS). "ROLLER" - A IDÉIA FOI INICIALMENTE LANÇADA NO ARCADE "MISSILE COMMAND" DA ATARI - O CONTROLE É BASICAMENTE COMPOSTO POR UMA ESFERA QUE GIRA LIVREMENTE SEGUINDO OS MOVIMENTOS "ACARICIANTES" DA SUA MÃO, PERMITINDO UMA RESPOSTA RAPIDÍSSIMA. FOI UTILIZADO APENAS NO JOGO DE MINHOCAS "?".

CONTROLE PADRÃO SEGUIU BASICAMENTE A MESMA LINHA DO CONTROLE DO INTELLIVISION, MAS COM UMA DIFERENTE DISPOSIÇÃO DOS ELEMENTOS, TODO CONJUNTO CONFECCIONADO NUM MATERIAL PLÁSTICO FRÁGIL. SÃO ELES: CABO DE TELEFONE

Rio – cartuchos que eram feitos por uma pequena empresa chamada Shockvision. Falei com a minha mãe, saí às 6 da manhã e só voltei às 11 da noite. A missão foi bem sucedida e consegui trazer alguns novos títulos como Treasure of Tarmin, Nova Blast, Safecracker, Truckin, dentre outros. Fiz uma busca pelo nome da empresa em SP e acabei encontrando um artigo supostamente escrito por mim mesmo há muitos anos que eu nem me lembrava: http://www.intellivisionworld.com/english/News/2006_11.asp

***J80**: Fantástica história! Como você fazia para usar os consoles importados nas TVs nacionais? Já os comprava transcodificados? E o ColecoVision, o mito que todos queriam ter, chegou a possuir um?*

LB: Os consoles tinham que ser mandados para transcodificação em lojas eletrônicas especializadas. Inclusive, às vezes a transcodificação ficava meio ruim e as cores não ficavam muito fiéis às originais. Eu me recordo que tive um ColecoVision, mas o azul era mais para rôxo e o vermelho era mais para rosa. O Coleco era realmente o sonho de consumo de todo o gamer na época, pois era o console que chegava mais perto dos jogos de arcade. No final das contas, o que todo garoto queria era um fliperama em casa sem ter que gastar dinheiro com fichas.

***J80**: Quais eram seus jogos favoritos do Coleco?*

LB: Defender, Zaxxon e Gyruss porque eu adoro as versões originais de arcade destes jogos; Montezuma's Revenge é o meu jogo de plataforma predileto dos anos 80 e a versão do Colecovision é muito bonita; BC's Quest for Tires e Tarzan por causa do visual de desenho animado, incomum para os padrões da época; Spy Hunter, que utiliza o controle Super Action com quatro botões e tem uma trilha sonora hipnotizante; War Games, que pegou um conceito bem sucedido já existente (Missile Command) e trouxe uma complexidade interessante ao gameplay; e Destructor, que faz um bom uso do Racing Controller num jogo que curiosamente não é de corrida.

***J80**: Uma pena que o Coleco fosse proibitivamente caro naquela época. Até o SpliceVIsion, nosso único clone nacional do sistema, custava bem mais que um Atari. Era meio inviável. Só gente muito endinheirada conseguia ter um em 83, 84...*

LB: E não é assim também hoje em dia? Todo mundo quer um Playstation 4, mas nem todo mundo pode ter... Se bem que na época era realmente mais complicado do que hoje trazer esses eletrônicos de fora. Eu me recordo que, quando garoto, um amigo da escola me disse que tinha um colega que tinha um Colecovision e queria trocá-lo por um Atari. Eu me empolguei todo e fui me encontrar com eles, mas era gozação... Fiquei muito bravo! Videogame, para mim, era assunto sério, de vida ou morte, ha ha ha.

***J80**: Já naquela época você tinha uma veia jornalística, pois escrevia reviews de jogos. Conte sobre isto aos nossos leitores! Inspirou-se nos reviews da Micro & Video, da Video News e de jornais?*

LB: Eu li muito durante a minha infância e adolescência, principalmente livros de Ficção Científica. Sempre gostei desse lado lúdico e os videogames preenchiam essa minha necessidade de viajar e explorar novos universos. Acho que tudo começou quando eu trouxe de São Paulo esses jogos de Intellivision. Um deles (Treasure of Tarmin) era muito complexo e difícil de ser jogado. Eu tiver que jogar e aprender, por tentativa e erro, as funções dos botões do teclado, e então redigi as instruções na máquina de escrever do meu avô para passar os detalhes para os meus amigos das locadoras.

Além disso, como videogame era o meu assunto predileto, o caminho natural era que eu acabasse escrevendo sobre os jogos, dando notas, fazendo listas dos games que eu queria comprar etc.

***J80**: Você acompanhou toda aquela geração de consoles que inauguraram o mercado brasileiro dos videogames. Chegou a perceber se houve um momento em que aquela geração morria e a nova (NES, Master System) chegava? Acha que houve um hiato ou as coisas foram "atropeladas"? Afinal, o Crash dos Videogames de 83, que aconteceu nos E.U.A., não foi sentido aqui.*

LB: Eu me recordo perfeitamente do impacto forte que o console NES teve na época. Meus amigos do colégio só falavam de um jogo chamado Castlevania, e eu não tinha a menor idéia do que era. Acho que a Nintendo realmente chegou com força, mas evidentemente aqui no Brasil não foi algo tão intenso como nos E.U.A. Em 1986, eu fui para a Disney e todo o meu dinheiro foi canalizado para compra de videogames! Eu até economizava na comida... Eu me recordo perfeitamente de entrar na Toys 'R' Us e ver armários cheios de prateleiras com jogos de NES, um sucesso absurdo. E eu fui para a pequena seção de Intellivision para comprar os lançamentos da Intv (Tower of Doom, Hover Force, Diner e Commando)...

***J80**: Na época, você chegou a ter algum microcomputador? Quem sabe o MSX, que era famoso por seus jogos? Jogava na casa de algum amigo?*

LB: Eu tive um TK83. Na época, eu me recordo que tive muita dificuldade para conseguir programar, em BASIC, um joguinho muito simples com um canhão disparando numa nave – eram apenas 2K de memória! Joguei muito TK85 na casa de um amigo (jogos como Zork, Star Trek etc), MSX na casa de outro (Knightmare era meu favorito) e Apple II na casa de outro (Mask of the Sun, o Wolfenstein original em 2D, Conan e muitos outros).

***J80**: Como se sabe, você foi o grande responsável pelo início de trocas com colecionadores internacionais quando ninguém fazia isto. Como foi o começo? Você desbravou esse universo!*

LB: Tudo começou com um artigo da Cora Ronai sobre o MAME (o primeiro emulador de jogos de fliperama para PC). Eu comecei a jogar e começou a me bater uma nostalgia muito forte dos jogos antigos. Eu ainda tinha minha coleção original, mas tive acesso pela Internet, no eBay, a jogos que eu sempre quis ter, mas não tive oportunidade ou disponibilidade para comprar. Comecei a comprar e chegavam os jogos lindos, originais, com caixa. Isso foi no final dos anos 90. Por brincadeira, listei alguns jogos de Master System. Minha máquina digital era muito tôsca, meu Inglês era macarrônico, eu nem tinha como receber os pagamentos na época (não existia Paypal). Mesmo com todos esses problemas, eu senti que havia muito interesse e procura por jogos nacionais e comecei a vendê-los. Descobri que o mercado internacional de colecionadores de videogames era absurdamente forte. Foi pura sorte, estava no lugar certo e na hora certa, e fiz o trabalho certinho de "connecting dots". Percorria as "feiras de rôlo" em todo o Rio de Janeiro com a minha esposa Angelita, onde comprávamos os jogos e consoles por preço de sucata. Ela limpava e testava os jogos, eu tirava as fotos e anunciava em leilões iniciando a 1 centavo de dólar, sem reserva! Os jogos eram vendidos por valores bem altos, mas ninguém podia dizer que eu era um vendedor "careiro". Foram anos de trabalho muito intenso que virou uma maneira divertida de ganhar a vida, trabalhando no que eu mais gosto, vendendo de uma maneira que mais parecia um jogo, onde os colecionadores disputavam os produtos muitas vezes apenas impulsionados pela vontade de ganhar dos rivais.

***J80**: Você foi criticado injustamente por muitas*

pessoas por "enviar nossa história para o exterior", por ter supostamente tirado coisas valiosas do nosso mercado e enviado ao estrangeiro, críticas idiotas feitas inclusive por mim (Marcus Garrett). Como você encarou?

LB: A questão era que os jogos, consoles e computadores que eu estava comprando eram encontrados literalmente no lixo! Se eu não os trouxesse de volta à vida, vendendo para o exterior, eles acabariam prensados e esmagados na lixeira. Que culpa eu tenho se o brasileiro em geral não tem apreço pela sua própria história? Eu e minha esposa ficamos evidentemente chateados, pois a gente trabalhava duro, fazia o nosso melhor para atender bem todos os colecionadores, sem distinção de nacionalidade, e eu era duramente criticado no meu próprio país. Teve gente que até publicou que "se me encontrasse na rua, iria me dar porrada". O mundo, é claro, dá muitas voltas; de "traidor nacional dos tesouros brasileiros", acabei virando "herói brasileiro do Atari". A vida é assim mesmo. Independentemente do que acontecer, a gente tem que se levantar, bater a poeira e continuar adiante. O importante não é como você vai cair, mas sim como você vai se levantar e seguir em frente.

***J80**: Agora você é "o menino que mudou a história do Atari". Justiça foi feita! A coisa é que, como você falou, qualquer pessoa podia ter feito o mesmo que você, mas falar é fácil! Qual item mais raro, na sua opinião, você vendeu?*

LB: Acho que o item que foi mais comentado na época foi a maleta 007 do Atari. Na ocasião, acho que foi a primeira vez que ela foi exposta ao mundo e chamou muito a atenção. Eu inclusive fiz uma estratégia de marketing na ocasião do leilão, eu listei por volta de 200 videogames para venda, e todos os anúncios individuais tinham uma GIF animada mostrando a maleta sendo usada por um James Bond que apontava para o anúncio em questão. Em termos de raridade, um dos itens que mais me chamou a atenção foi um dos primeiros computadores pessoais vendidos no Brasil. Ele vinha junto com uma revista eu acho, nem me lembro do nome. Somente achei um desses em todas as minhas andanças por aí.

***J80**: Quais volumes você chegou a fazer no ápice de seu negócio? Chegou a fazer muitas amizades com estrangeiros também, não?*

LB: Acredito que, em um bom mês de vendas, as vendas deviam ultrapassar US$ 5 mil nos dias de hoje. O dólar na época chegou a valer R$ 3,7 e a minha estrutura era muito econômica, então, a lucratividade era muito alta. Fiz muitas amizades e enviei milhares de pacotes para todos os cantos do mundo. Eu me recordo que enviei pacotes para países muito distantes, como por exemplo Kuwait e Singapura. Certa vez, vendi centenas de CDs de Neo Geo CD para um cliente e minha esposa fez uma caixa toda revestida de isopor com compartimentos individuais para cada um dos discos. Eu era meio doido e mandei essa caixa antecipada, ou seja, antes do cliente confirmar o pagamento. O sujeito ficou tão feliz que depois mandou uma caixa de chocolates para ela de presente. Sempre tentei tratar todo mundo bem e nunca deixei nenhum cliente na mão, mesmo quando aconteciam os problemas normais do negócio. Tenho ótimas experiências desses relacionamentos que tive com os colecionadores e isso inclusive me influenciou a ter um pensamento atual

sem fronteiras sobre os seres humanos em geral.

***J80**: Sabemos que também é um nostálgico. Se tivesse que apontar uma coisa, uma coisa apenas da qual você mais sente falta daquela época do Atari, do Intellivision e do Coleco, ou talvez algo que tenha sido bem peculiar ou particular daquela época que não exista mais, o que seria?*

LB: Com certeza, eu tenho uma carinho especial pelos fliperamas da época. Eles eram como reinos mágicos dos videogames. Eram meio escuros, com luzes piscantes e sons sobrenaturais, o ar condicionado gelado, as falas da máquina de pinball "Cavaleiro Negro"... Presenciei o nascimento de grandes clássicos como Galactica (precursor do Galaxian, você dependia do slow down para conseguir acertar as três naves que desciam na tela em formação), Space Invaders (com os seus celofanes coloridos sobre a tela), Polaris (com o terrível avião maluco que descia pela tela ao final de cada fase), Bazooca (com uma imensa bazuca real para atirar nos inimigos) e Commander (um dos meus prediletos, sempre fui fã de shooters). Acompanhei também a chegada de novas máquinas sensacionais: Pac-Man (que aqui chegou com o nome de Munch Man), Galaxian (espetaculares abelhas espaciais coloridas, sem o slow down do Galactica), Super Cobra (versão turbinada do Commander / Scramble), Defender (com seus vários botões que desafiavam completamente a nossa coordenação motora e capacidade cerebral), dentre muitos outros. Os fliperamas também tinham os seus perigos! Nós garotos da época tínhamos que enfrentar eventualmente a ameaça dos pivetes que costumavam nos abordar em busca de fichas... Bons tempos aqueles.

***J80**: Recentemente você foi entrevistado pela produção do documentário 1983: O Ano dos Videogames no Brasil. Como foi ter participado? O que acha, de maneira geral, da realização de um documentário como este?*

LB: Fico muito feliz de ter sido convidado para uma entrevista, é uma espécie de reconhecimento pela minha vida que sempre girou em torno dos videogames. E isso mostra também a mudança de mentalidade que ocorreu nestas poucas décadas, com os brasileiros realmente percebendo a importância da nossa peculiar história nesta área – com nossos consoles e jogos exclusivos.

***J80**: É interessante como detalhes que aparentemente eram mazelas daquela época, como as restrições à importação, a inflação galopante, a Reserva de Mercado (era voltada à Informática na verdade, mas a sua área de atuação era meio nebulosa), entre outras, acabaram por propiciar o surgimento de uma indústria nacional de consoles clonados/copiados bem peculiares e que até hoje chamam a atenção de colecionadores estrangeiros. Um "mal" que acabou propiciando algo de valor...*

LB: Infelizmente, aqui no Brasil o governo não demonstra ter interesse em cuidar de seu povo, mas sim castigar a todos o máximo possível. O brasileiro se tornou, então, uma espécie de sobrevivente com muito jogo de cintura que proporciona coisas legais (como o surgimento dessa indústria nacional adaptada de clones), mas que também influenciou o fortalecimento desse "jeitinho brasileiro", que traz consequência ruins (pensamento mais individualista e menos coletivo).

***J80**: O colecionismo de games no Brasil, iniciado, grosso modo, em meados dos anos 90, parece ter tido altos e baixos. Atualmente parece que estamos numa baixa c/ preços abusivos e escassez de alguns produtos. Como você analisa a história do colecionismo de games no Brasil desde o seu princípio?*

LB: No início existia apenas a escuridão (sem Internet). Depois veio a luz (Arremate, Mercado Livre e eBay), mas sempre existiu o demônio (alfândega brasileira) para espetar os colecionadores com o seu garfão dos infernos (os maiores impostos do mundo). O diabo, não satisfeito, teve que mandar para a Terra também o seu filho Lúcifer (Lula) e o cão Cérberus (Dilma), e não é que ele os mandou justamente aqui para o Brasil também? Como podem observar, independentemente do momento em que estamos vivendo, o colecionador brasileiro de videogames sempre será um eterno sofredor, lamentando por toda a sua existência e vagando sem rumo pelo limbo (que infelizmente é o nosso país).

***J80**: Qual é o seu jogo favorito de todos os tempos? Por que?*

LB: X-Com UFO Defense da Microprose (Amiga, PC e PS1) e o seu sucessor, XCom Enemy Unknown da Firaxis (PC, X360 e PS3). Não tenho palavras para descrever o quanto eu gosto destes jogos. O X-Com original foi um deslumbre na época (1994), uma obra prima da estratégia, onde você deve administrar a corporação X-Com, de defesa do planeta Terra, contra o ataque de alienígenas. O jogo tem o lado administrativo da base e também os combates em turnos. Seus soldados começam com espingardas convencionais e têm que enfrentar os aliens com armas de plasma! No começo você toma uma tremenda surra, seus combatentes são mortos às pencas e até podem ser controlados pelos poderes mentais dos extraterrestres. À medida em que você vai pesquisando novas tecnologias, desenvolvem-se novos armamentos para virar o jogo e salvar a humanidade. Uma obra prima considerada até hoje por muitos como um dos melhores jogos de todos os tempos para PC. A versão nova da Firaxis fez algumas simplificações que, na minha opinião, tornaram o jogo mais amigável. A grade de evolução dos soldados é primorosa – cada classe com habilidades especiais no campo de batalha. A quem jogar, é fundamental jogar com a expansão X-Com Enemy Within, que melhora muito o jogo original (nos consoles, é um jogo à parte, e no PC, é uma DLC), adicionando Mechs (o ponto alto do jogo, seus soldados se oferecem para ter os membros retirados, fundindo-se em gigantescas armaduras para que se transformem em máquinas de guerra infernais), alterações genéticas (upgrades biológicos nos combatentes) e uma facção humana terrorista chamada Exalt (que tenta sabotar as suas operações). E, para quem já jogou e gostou, é obrigatório fazer uma experiência com o MOD de PC "Long War", considerado um dos melhores MODs de todos os tempos! Até os programadores declaram que não acreditavam ser possível modificar o jogo dessa forma. Uma dica final: o X-Com tem que ser jogado no modo "Ironman", onde não é possível fazer o loading de combates anteriores e as mortes dos soldados são definitivas e finais. Isso torna o jogo muito mais emocionante!

***J80**: O que pensa dos videogames modernos, atuais? O que neles é diferente dos clássicos (fora, obviamente, a imagem, o som etc.) – se é que há algo diferente?*

LB: Não existiria o moderno sem o antigo. Certa vez participei de uma entrevista numa TV local em Balneário Camboriú, SC, com um amigo. Fingíamos que éramos antagonistas: eu defendendo consoles antigos, e ele, os videogames modernos. Eu vesti um terno e adotei uma postura séria e sisuda, e ele foi de shorts, camiseta e com uma abordagem brincalhona. Foi muito divertido! Na verdade, adoro também os jogos novos e fico muito feliz de ter acompanhado toda essa evolução dos videogames desde a época dos jogos preto e branco, cheios de slowdown, até os games em 3D com texturas e gráficos de outro planeta. Uma característica que se manteve, no entanto, são os jogos do tipo "eye candy". São aqueles jogos com visual maravilhoso para os padrões da época em que são lançados, mas jogabilidade e conteúdo quase inexistente. No Atari, eles gostavam muito de caprichar nas telas de apresentação de alguns jogos para atrair os compradores incautos (como no caso de E.T. e dos jogos da série Swordquest). E temos também muitos exemplos de jogos baseados em filmes e franquias famosas apenas com o intuito de venda do tipo caça-níqueis. Se formos analisar bem, a grande maioria dos jogos são compostos por títulos muito fracos. Sempre tive muito pé atrás com esse tipo de jogo.

>

***J80**: O que acha que veremos no futuro em termos de videogames?*

LB: Estou muito ansioso com os óculos de realidade virtual. Tenho esperado o advento desse tipo de dispositivo há décadas! Acho que o fracasso comercial do Virtual Boy em 1994 acabou freiando essa tecnologia – se bem que o fato desse console apenas ser indicado para flamenguistas (pois somente tinha imagens em preto e vermelho) pode ter contribuído, ha ha ha. Tenho grandes expectativas de que agora será para valer, com concorrentes de peso entrando no mercado em 2016 (Oculus Rift do Facebook, Playstation VR da Sony e o outro da Valve). Finalmente, vamos conseguir "entrar dentro" dos jogos! Já pensou, num futuro não muito distante, quando for possível fazer conexões neurais diretamente no cérebro? Não haverá mais distinção entre o jogo e a realidade! Iremos jogar Doom 7 junto com nossos amigos, sentiremos a dor dos ferimentos, o desespero e o pavor absoluto ao enfrentar uma horda real de demônios! Quem for jogar vai ter que assinar um termo online, aceitando a responsabilidade em caso de falecimento por parada cardíaca.

***J80**: E sua coleção atualmente? Que pensa da atividade do colecionismo?*

LB: Esta pergunta é complicada e difícil, e a minha resposta provavelmente terá repercussões contraditórias e polêmicas (será que serei declarado novamente o traidor máximo dos colecionadores?), mas irei ser completamente sincero. Após 35 anos colecionando jogos, eu me desfiz de toda a minha coleção de videogames. Na época, essa decisão foi devido à dificuldades financeiras e foi muito difícil. Passados alguns anos, eu considero que foi uma das melhores coisas que aconteceram na minha vida. À medida que fui envelhecendo, percebi que armazenar bens materiais não nos torna pessoas mais felizes. Pelo contrário, aquela "bagagem" vai pesando e privando a nossa vida de outras possibilidades. O dinheiro que eu sempre gastei com jogos, eu passei a canalizar para viagens. Conheci outras culturas, novos amigos, um universo completamente novo se abriu e junto vieram muitos momentos de extrema felicidade para mim e para a minha esposa. Eu considero que o nosso planeta está doente, e essa idéia que estão nos vendendo de que temos que comprar o máximo possível para sermos felizes é uma grande enganação e, na verdade, ela nos transforma em escravos dos governos, corporações e todos os demais grupos que lutam pelo poder. A decisão pessoal que cada um tem que tomar na sua própria vida é bem simples: você quer TER ou SER? Isto já foi falado anteriormente pelo Capitão Jean Luc Picard (num futuro distante). Nosso mundo atual virou um grande sistema de pirâmide, mas já está mostrando sinais claros de exaustão. Cada vez menos pessoas têm controle da maior parte dos recursos no topo e todo o mundo restante está sendo esmagado na base. Todos querendo viver o "American Way of Life" e possuir o maior número possível de bens que nunca vai conseguir usufruir de forma plena. O planeta não vai resistir por muito mais tempo. "Aproveite o momento presente, o passado já passou, o futuro é apenas uma idéia que ainda está por vir" ("It's Always Now", Sam Harris). O presente é o único momento real de nossas vidas. Se ficamos apenas carregando a bagagem do passado ou preocupados com o futuro, nós estamos perdendo a grande oportunidade de viver o único momento real de nossa existência: o presente. Se a gente não aprender a extrair a felicidade no nosso dia-a-dia e vivermos apenas ancorados nas lembranças do passado, ou somente nas expectativas do futuro, então, talvez uma espécie de morte em vida já tenha chegado sem percebermos. Como podem observar pelos meus pensamentos acima, a atividade de colecionismo perdeu completamente o sentido para mim. Eu não estou dizendo que as pessoas devem parar de acumular jogos que ficarão guardados em estantes empoeiradas, que pouco serão jogados. Eu apenas acho que tudo na vida em exagero é ruim, e acumular videogames de forma compulsiva não é uma exceção. Talvez eu esteja passando por uma crise de meia-idade, talvez sejam apenas devaneios de um velho caduco. Mas um pensamento não consegue sair da minha cabeça: CAIXÃO NÃO TEM GAVETA!

J80

*http://www.antonioborba.com/gaming/bonaccorsi-o-menino-que-mudou-a-historia-do-atari/